POR SÓLO 3,99€

Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 118 • NOVIEMBRE 2004

Micromanía

¡DESCUBRE AL NUEVO PRÍNCIPE!

PRINCE OF PERSIA 2

¡¡Acción para soñar!!

LLEGA EL ROL MÁS SANGRIENTO

VAMPIRE BLOODLINES

Bienvenido al reino de los vampiros

REPORTAJE ESPECIAL

14 JUEGOS DE FÚTBOL

¿Manager o simulador? ¡Elige tu favorito!

¡¡TODO SOBRE EL NUEVO JUEGO DE LUCASARTS!!

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA 2

El último Jedi de la galaxia

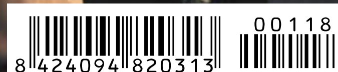
A EXAMEN

Todas las novedades

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
COLIN MCRAE RALLY 2005
FULL SPECTRUM WARRIOR
STAR WARS BATTLEFRONT
ARMIES OF EXIGO
SCRAPLAND
FINAL FANTASY XI...

AÑO XX Número 118





En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta, L. Escribano, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo, J. Moreno, J. Traverso, D. Rodríguez, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas
Final Avda. San Martín - Caracas 1010 -
Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito
Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

2/2005

Printed in Spain



axel springer

HOBBY PRESS es una empresa de AXEL SPRINGER VERLAG



Regresos, rumores y «Half-Life 2»

Bienvenido a Micromanía. Llegamos a este número de noviembre, que ahora tienes entre manos, tras haber sufrido no pocas sorpresas y sobresaltos –de los buenos, eso sí– durante los últimos treinta días. Y es que no te puedes imaginar (a veces ni yo lo imagino, hasta que ha pasado) lo que puede dar de sí un mes. Antes de meterme de lleno a hablarte de la portada de este número de Micromanía, con el cambiazo que ha pegado el Príncipe en menos de un año, voy a intentar resumirte lo más importante que ha pasado en las últimas semanas.

Primero, se anuncia oficialmente la fecha de lanzamiento de «Half-Life 2». No, no es broma. Esta vez va tan en serio que lo han confirmado todas las fuentes implicadas y han dicho que el día 16 de noviembre se lanzará en todo el mundo. Incluso la crítica americana –algunos siempre van por delante– ya ha dicho que es "el mejor juego de la historia". Nosotros, de momento, no te podemos decir nada hasta que lo juguemos en condiciones el mes que viene.

En segundo lugar, Pyro anuncia oficialmente el regreso de «Commandos». Sí, has leído bien. La saga más legendaria del soft español está de regreso pero no como la conoces. Y es que la estrategia ha dado paso a la acción.

¿Acaba aquí todo? Ni mucho menos. Muchas noticias se mezclan con rumores y empiezan a agitar algunas aguas que estaban tranquilas. Por ejemplo, se dice que 3D Realms está trabajando en... ¡un juego nuevo! Y se sabe que Pyro tiene otros dos en proyecto, pero de momento no da más información.

Todo esto no responde más que al comienzo de la campaña de navidades... que no está tan lejos como te imaginas. Las novedades ya se huelen a semanas vista. Y algunas ya están metidas, de un modo u otro, en este número, como «Prince of Persia 2» –ahora sí– que vuelve, con más acción y con un protagonista más duro y experto. Pero hay más. Cuenta y empieza a sonreír ante lo que viene: «La Batalla por la Tierra Media», «NFS Underground 2», «Larry. Magna Cum Laude», «Battlefront», «Vampire. Bloodlines»... y los que vendrán el mes que viene.

Es una época dura para el jugador, lo sé. ¡Tantos juegos y tan poco tiempo! –ni dinero...–, pero oye, que si necesitas jugar un poco no tienes más que coger el DVD de este mes e instalar «Ground Control», o probar el nuevo juego online, «Guild Wars», el próximo fin de semana y gratis, usando la clave que te damos. Espero que te guste. Ya sabes, mándame un email con tu opinión y listo. Nos vemos, como siempre, el próximo mes.



¿Aguantarán nuestras pobres economías el aluvión navideño? Y, encima, llega Half-Life 2

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



sumario



Preview

» EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

Jamás la creación literaria de Tolkien tuvo un aspecto tan convincente. El juego, además... nos parece una pasada.

Pág. 32

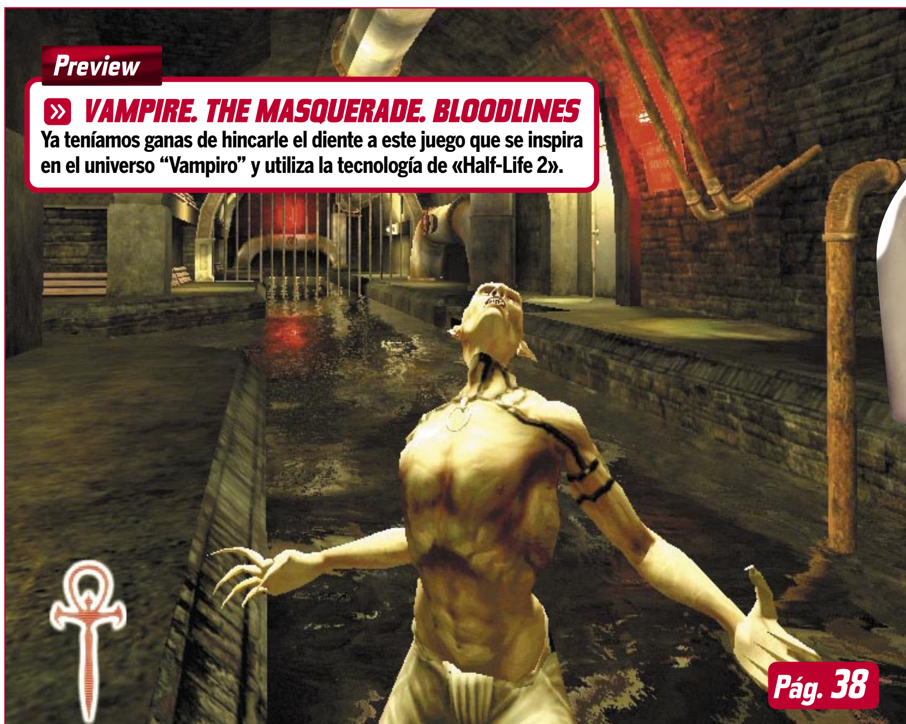


Reportaje

» CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II. LOS SEÑORES SITH

Descubre los desafíos que te depara el camino de La Fuerza en la nueva entrega del mejor juego de rol.

Pág. 26



Preview

» VAMPIRE. THE MASQUERADE. BLOODLINES

Ya teníamos ganas de hincarle el diente a este juego que se inspira en el universo "Vampiro" y utiliza la tecnología de «Half-Life 2».

Pág. 38



Review

» NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

La fiebre del tuning sube unas cuantas décimas con la llegada de esta segunda entrega. Prepara tu coche para correr y, de paso, fardar más que nadie.

Pág. 58

En este número

Revista Micromanía Nº 118- Noviembre 2004

¡¡De regalo!! DVD para PC con 10 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!



Este mes el juego completo original «Ground Control» + su expansión «Dark Conspiracy», una aplicación con los mejores vídeos de «Half-Life 2», las 10 mejores demos...



Pág. 134

Reportaje

» JUEGOS DE FÚTBOL

Así es el fútbol en PC. Un repaso al género, con los mejores managers y simuladores.



Pág. 50

Reportaje

PRINCE OF PERSIA 2

El Príncipe tampoco nos va a faltar este año y viene con un montón de novedades que te adelantamos.



Solución

SILENT HILL 4

¿El miedo te tiene inmovilizado? Aquí te decimos cómo salir de la pesadilla.

Pág. 118

índice por juegos



▲ ¡Que se preparen los «Call of Duty» y los «Medal of Honor»¡ Pyro ha dicho que nos vamos a enterar de cómo fue de verdad la Segunda Guerra Mundial!



▲ El regreso de «Commandos» es todo un notición, aunque la fórmula de la táctica se cambie por el universo de la acción.

La serie «Commandos» vuelve convertida en juego de acción

¡Esto sí que es la guerra, soldado!

Ya te habíamos hablado sobre un rumor que corría por ahí de que Pyro estaba trabajando en un nuevo «Commandos». Pues ahora es una noticia oficial: «Strike Force» está en camino.

➔ Acción ➔ Pyro Studios ➔ Eidos ➔ Primavera 2005

En su momento, cuando «Commandos 3» ya estaba acabado, los chicos de Pyro dejaron caer, como quien no quiere la cosa, que el carisma y la entidad de los personajes y el universo de la serie podrían reaparecer en el futuro, quizá abordando **un nuevo género**. Y tras el rumor, extendido hace unas semanas, sobre el posible desarrollo de **un nuevo «Commandos»**, se ha confirmado que la próxima primavera Pyro te volverá a llevar al frente de batalla, aunque esta vez en un **juego de acción**.

«Commandos. Strike Force» te hará vivir la Segunda Guerra Mundial a través de los ojos de **tres personajes diferentes**: un boina verde, experto en el combate cuerpo a cuerpo y el uso de artillería pesada, un francotirador de excelente puntería y un espía, capaz de infiltrarse en los lugares más peligrosos.

Las misiones del juego te llevarán por escenarios de **Rusia, Francia y Noruega**, donde tendrás que conseguir objetivos de lo más variado: destruir la flota nazi, secuestrar oficiales alemanes, liberar prisioneros de la resistencia francesa...

Pese al cambio de género, el nuevo «Commandos» no renuncia al **espíritu de táctica y estrategia**. Los responsables del juego afirman que «Strike Force» tendrá **un acercamiento muy "cerebral" a la acción** y no todo consistirá en ir por ahí pegando tiros a diestro y siniestro, como es norma del género. Incluso, están seguros –al menos eso pretenden– de que «Strike Force» se convertirá en **un referente en el mundo de la acción**, como en su día ocurrió con «Commandos» en la estrategia. ¡Estamos deseando jugarlo! ■

La acción en primera persona, con ligeros toques tácticos y de estrategia, es el género elegido para «Strike Force»

Otra licencia de cómic y cine que llega al PC

The Punisher: la justicia es él

➔ Acción ➔ Volition ➔ THQ ➔ Principios 2005

Aunque venga del mundo del cómic –más concretamente de la Marvel– el personaje de Frank Castle no es el de un superhéroe al uso. «The Punisher» –El Castigador– tiene a un protagonista muy humano, un poco "broncas" y con muy mala leche, cuyo máximo objetivo es el de la venganza contra todo tipo de criminales, tras el asesinato de su familia. «The Punisher» está siendo adaptado a la pantalla grande por Artisan y al PC por Volition –los creadores de «Red Faction»–. El juego será un trepidante título de acción de lo más realista y no apto para espíritus sensibles. Vamos, que eso de que el fin justifica los medios será más cierto que nunca en esta versión de «The Punisher». ■





▲ Este buen hombre ha decidido que no hay mejor justicia que la que se toma uno mismo. ¡Sí, tiene muy mala leche!

Pon a prueba tu tarjeta gráfica

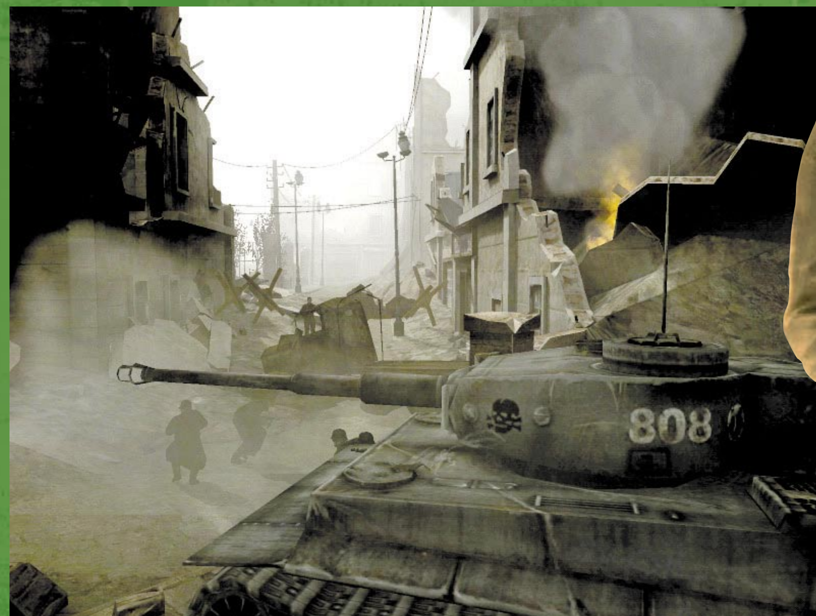
3DMark 2005 ha llegado

➔ Benchmark ➔ Futuremark ➔ Ya disponible

Los fans de la tecnología visual y las tarjetas gráficas de última generación seguro que conoceis lo que es «3DMark». ¿Que tú no? Bueno, pues «3DMark» es una aplicación diseñada para comprobar el rendimiento de una tarjeta 3D utilizando DirectX. Y el pasado mes de octubre apareció su última versión, «3DMark 2005». Esta versión ha sido diseñada para exprimir al máximo DirectX 9.0c y comprobar hasta dónde llegan las tarjetas gráficas más potentes del momento. Si aún no lo conoces puedes informarte en: www.futuremark.com. ■



▲ Si tienes una tarjeta gráfica nuevecita y quieres ver lo que da de sí, ponla a prueba con «3DMark 2005».





▲ «Commandos. Strike Force» no renuncia al componente táctico, ya que Pyro afirma que la acción tendrá un acercamiento muy "cerebral" a lo que son los juegos de guerra.



▲ Tus personajes en «Commandos. Strike Force» actuarán en distintas misiones en Francia, Rusia y Noruega.



▲ Además de la campaña individual, Pyro ha prometido que el juego contará con distintas modalidades mutlijugador en red.

La cifra



¡¡100!!

tiendas tiene ya CentroMail que, tras catorce años de vida, se convierte en la cadena de tiendas de videojuegos más importante en España. Esta cifra mágica se ha alcanzado tras la apertura de un nuevo centro en San Sebastián de los Reyes (Madrid), el pasado 7 de octubre. Y ahora quieren llegar a las ¡150! Pues nada, a ello. Seguro que no tardan mucho. ■

Una alegría para los amantes de la velocidad

«Juiced» verá la luz... en 2005

➔ Velocidad ➔ THQ ➔ Verano 2005

El cierre de Acclaim, que tuvo lugar el mes pasado, dejó en el aire la aparición de juegos tan interesantes como «Juiced», que estaba a puntito de salir a la venta en todo el mundo. Tras unas semanas de incertidumbre se ha sabido, por fin, que THQ ha cogido el testigo y se encargará del lanzamiento del juego... pero eso no será hasta verano del próximo año.

El motivo de este retraso no ha sido aclarado por THQ, que sólo se ha limitado a informar de la adquisición de la licencia de «Juiced». Es de suponer que realizarán diversas modificaciones y mejoras sobre el juego de Acclaim, aunque no existe ninguna información al respecto. ¿Pretenderán evitar así la competencia de «NFS Underground 2»? ■



▲ El gran rival de «NFS Underground 2» verá finalmente la luz, pero en verano de 2005.



▲ En «Juiced» podrás disfrutar a tope del mundo del tuning y la velocidad punta en modalidad urbana.

últimahora



» Una licencia con... ¡20 años! Sabes que el tema de las películas da para mucho en esto de las adaptaciones a videojuego, pero pocas veces habíamos visto una licencia que tuviera que esperar casi 20 años. Y es que SCi ha anunciado que sacará un juego de «Highlander» en 2005.

» Proein apuesta por España. El estudio madrileño apuesta por el desarrollo de juegos en España, y ha llegado a un acuerdo con la Universidad Complutense creando el primer master en desarrollo de videojuegos. Se espera que la iniciativa se repita el próximo año.



» Los lujos de «EverQuest II». Ya que «EverQuest II» no aparecerá en castellano, es bueno saber que los diálogos en inglés estarán bien interpretados. Y es que ya se ha confirmado que Christopher Lee y Heather Graham prestarán su voz al juego.

» Otro que se va a 2005... Si esperabas emular a Hugh Hefner estas navidades jugando a «Playboy. The Mansion» te va a tocar esperar unos meses, porque el juego se ha retrasado hasta principios de 2005. Vaya, que ya no podrás disfrutar de las fiestas que tenías planeadas con tus "conejitas" en 2004.



» La acción sigue en Polonia. Techland ha confirmado que está trabajando en una continuación de «Chrome», de la que afirman que contará con una calidad gráfica muy superior a la del juego original, gracias a una nueva tecnología.

El Termómetro

Caliente

Se han acabado los rumores porque al cierre de esta edición de Micromanía se ha confirmado oficialmente que «Half-Life 2» ya era "gold", o sea, que estaba a punto de empezar a duplicarse y distribuirse en todo el mundo. ¿Para cuándo? Apunta el 16 de noviembre en tu agenda.

Un buen empujón para el rol online es el que se puede producir en España tras saber que Friendware y NC Soft han llegado a un acuerdo de distribución. Entre otros, llegarán en breve «City of Heroes» y «Lineage II». Y, sí, también «Guild Wars», que vas a poder probar con el DVD de Micromanía.

Templado

«Splinter Cell. Chaos Theory» pretende renovar la fórmula de la serie haciendo especial hincapié en el modo multijugador. Se han desvelado nuevos detalles del mismo, y además del modo cooperativo se incluirá un modo "versus", con distintas variantes que permitirán jugar con diferentes objetivos.

Y más «Half-Life 2». No tanto por abundar en la noticia del lanzamiento sino por confirmar que la tecnología de Valve ha sido licenciada para un nuevo juego... online. Su título es «Twilight War: After the Fall» y está siendo desarrollado por Smiling Gator Productions.

Frío

Larga es la mano de la censura, al menos en Australia. Y es que nos acabamos de enterar de que los jugadores de la antípodas se van a quedar sin disfrutar de las aventuras y desventuras de Larry Lovage, ya que «Magna Cum Laude» ha sido ¡prohibido! Y no es la primera vez. Ya pasó lo mismo con «Manhunt».

¿Se ha peleado LucasArts con Sony Online? Los rumores dicen que sí y que Lucas anunciará que SOE ya no dará soporte a «Star Wars Galaxies» en cuanto esté lista la expansión «Jump to Lightspeed». ¡Cómo está el patio!

¡Madre, hay que ver cómo está la guerra en Asia...!

Acción bélica... ¿en dos ruedas?

➔ Acción ➔ Rockstar/Take 2 ➔ Verano 2005



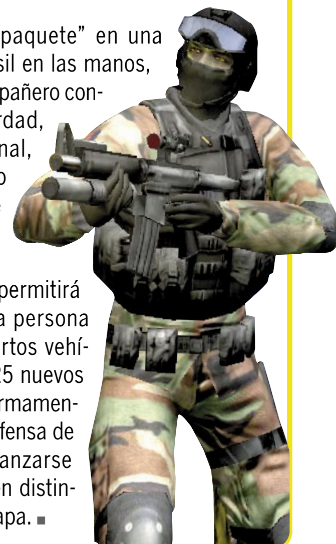
▲ En «Escalation» se incluye una curiosa lista de vehículos para pilotar, entre los que puedes encontrar helicópteros, tanques, lanzaderas de misiles y... ¡motos!



▲ En total, en «Escalation» habrá 25 mapas nuevos, disponibles en modos de juego cooperativo y de misiones de entrenamiento.

En esto de innovar en el género de la acción bélica, terriblemente de moda en los últimos tiempos, algunas compañías rizan el rizo para desmarcarse de sus competidores. Es el caso de NovaLogic con la expansión que lanzará a finales de noviembre para «Joint Operations». Su nombre es «Escalation» y entre sus características más destacadas estará la inclusión de nuevos vehículos como tanques, helicópteros o... ¡motos!

Lo de ir de "paquete" en una moto, con el fusil en las manos, mientras tu compañero conduce es, la verdad, bastante original, aunque no es lo único nuevo que ofrecerá «Escalation», claro.



La expansión permitirá jugar en tercera persona controlando ciertos vehículos, incluirá 25 nuevos mapas, nuevo armamento fijo para la defensa de bases y hasta lanzarse en paracaídas en distintas zonas del mapa. ■

Miedo y mucha acción para primavera

¿Llega el heredero de «Alone in the Dark»?

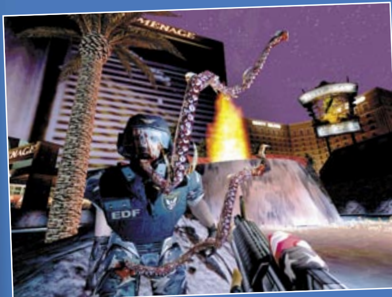
➔ Acción ➔ Darkworks/Ubisoft ➔ Marzo 2005

Los creadores de «Alone in the Dark. The New Nightmare» han confirmado que en primavera de 2005 estará listo su nuevo proyecto, «Cold Fear». Combinará acción y "survival horror", aunque esta vez en el mar de Bering, en medio de terribles tormentas. Y, sí, habrá sustos para dar y tomar. ■



¿Sabías que...

...a pesar de los siete años de desarrollo de «Duke Nukem Forever» existe el rumor de que 3D Realms ha empezado a trabajar en un juego nuevo?



La información procede de unos foros de Internet en los que responsables de la compañía, hablando del nuevo (y original) proyecto de id Software, comentaban que pese a que ellos eran sobre todo conocidos por «Duke Nukem» también estaban trabajando en un nuevo título, aún sin anunciar. Por supuesto, no se dio la más mínima pista sobre cuándo estaría listo...

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves

Acción y poderes psíquicos. Esa es la base de «Second Sight», un nuevo juego de Codemasters que pasa de las consolas al PC, y cuya aparición está prevista para finales de este mes de noviembre.



Corrupción en... PC. A finales de noviembre aparecerá «Miami Vice: The Game», basado en la popular serie de TV de los 80. El juego será distribuido en España por Nobilis a 29,99 euros.

«Duke Nukem Forever» se actualiza. En concreto, en lo referente a su motor de simulación física. 3D Realms ha confirmado que utilizará en el juego el motor desarrollado por los noruegos de Meqon.



Más circuitos, más coches, más... «Trackmania»

Pisa a fondo que la carrera no ha acabado

Velocidad · Nadeo/Puntosoft · 2005

Una de las sorpresas más agradables de 2004 ha sido la aparición de «Trackmania», un sorprendente título que combina velocidad y creación de circuitos en los que realizar acrobacias de todo tipo, entre otras características. Y si te gustó el juego de Nadeo estás de enhorabuena, porque el estudio ha confirmado que para comienzos de 2005 tendrá lista una expansión que, además, no necesitará que tengas instalado el juego original para poder jugar.

Su nombre es «Trackmania Sunrise» e incluirá tres modos distintos de juego: velocidad, donde competirás en carreras con coches capaces de alcanzar hasta 400 km/h; arcade, donde tendrás que demostrar toda tu habilidad al volante en circuitos repletos de curvas; y Stunt –especialista– que pondrá a prueba tu capacidad para realizar acrobacias.

Pese a tratarse de un juego independiente del original, podrás juntar los dos títulos para añadir las nuevas modalidades de juego, así como los nuevos coches y circuitos que ofrece «Sunrise». Ya sabes, si lo que estás buscando es algo más que velocidad, no pierdas de vista «Trackmania Sunrise». ■



▲ Tres nuevos modos de juego, nuevos entornos, circuitos y vehículos para disfrutar del juego de velocidad más original de los últimos tiempos.



▲ Aunque «Trackmania Sunrise» está concebido como una expansión, no necesitarás tener el juego original para que funcione.

¡Qué rara es la policía del futuro!

Los defensores de la ley se van a Marte

Rol/Estrategia · MiST land · Noviembre 2004

¡Marte! ¡Cyberpunk! ¡Mutantes! ¡Policía! ¡Rol! ¡Estrategia! Si te gustan los JDR, la táctica y eres un fan de las novelas de ciencia ficción ya falta poco para que te lo pases en grande con un juego que tiene todo esto, y mucho más. «Cops 2170. The Power of Law» te lleva al siglo XXII, a un universo donde el crimen y el mal campan a sus anchas sin que nadie sea capaz de plantarles cara.

En el juego podrás controlar grupos de hasta ocho oficiales de policía encargados de devolver el orden a la sociedad marciana del futuro, en una combinación de lo más original del rol y la táctica con más de 200 quests, 13 niveles y más de 60 tipos de armas diferentes. ¡Una pasada! ■



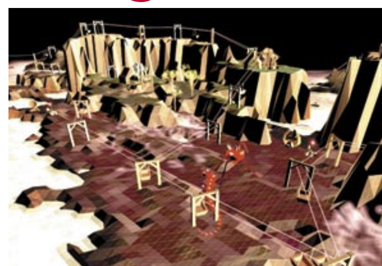
¿Será «Darwinia» el juego más original de 2005?

Un parque temático muy "cool"

Acción/Estrategia · Introversion · 2005

Los chicos de Introversion son poco conocidos, pues es un estudio muy pequeño –sólo tres personas– y su curriculum consta únicamente de un juego, «Uplink». Pero, eso sí, sus proyectos son de lo más original y atractivo.

«Darwinia», su nuevo título, se basa en un guión que no tiene desperdicio. Un genio loco ha creado un parque temático virtual con desechos de hardware de los 80, poblado de "espíritus" digitales en evolución. Pero un virus ha alterado el sistema y tú deberás evitar su destrucción. ■



▲ «Darwinia» es original a tope y con una estética inspirada en los videojuegos de los 80.

En voz baja...

...en la nota de prensa en que Pyro anuncia el desarrollo del espectacular «Commandos. Strike Force», y recuerda el de «Imperial Glory», el estudio madrileño anuncia que ya está trabajando en dos nuevos proyectos, pero no dan más datos. ¿Cómo serán?



Primero «Imperial Glory», ¿y después?

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

*Debido a los retrasos, los juegos más esperados para este último trimestre del año se han amontonado en un unas pocas semanas, pero por fin con una fecha de salida concreta. Sólo **«NFS Underground»** abandona la lista y para sustituirlo incorporamos lo nuevo de Pyro, **«Imperial Glory»**.*



Parrilla de salida

Half-Life 2

16 DE NOVIEMBRE/DICIEMBRE 2004 · ACCIÓN · VALVE/VIVENDI · PC



En poquitos días «Half-Life 2» será una realidad tangible aunque te cueste creerlo y ya no tengas uñas que morder.

Medal of Honor: Pacific Assault

16 DE NOVIEMBRE 2004 · ACCIÓN · EALA/ELECTRONIC ARTS · PC

El cuartel general ha decidido retrasar unos días el asalto al Pacífico. Paciencia, pero permanezcamos alerta. ¡Qué duro es ser soldado!



Vampire: The Masquerade. Bloodlines

26 DE NOVIEMBRE 2004 · ROL · TROIKA GAMES/ACTIVISION · PC

No intentes resistirte a la llamada de la sangre. No podrás contener tu sed durante mucho más tiempo. Si no tienes ya los dientes largos, ¿qué es lo que corre por tus venas?

La Batalla por la Tierra Media

26 DE NOVIEMBRE 2004 · ESTRATEGIA · EA PACIFIC/ELECTRONIC ARTS · PC

Si Tolkien levantara la cabeza... Pues seguro que estaría encantado con este proyecto, que pretende recrear del universo que él mismo imagino con todo detalle.

Calentando Motores

World of Warcraft

FINALES 2004 · ROL · BLIZZARD · PC



La beta de test ha captado todo nuestro interés y cada novedad sobre ella promete más y más diversión. Mientras, «Blizzard» mantiene su plan de lanzamiento... Esto va bien.

Caballeros de la Antigua República II. Los Señores Sith

FEBRERO 2005 · ROL · OBSIDIAN/BIOWARE/LUCASARTS/ACTIVISION · PC

Cuando más felices nos las prometíamos ante un lanzamiento para diciembre de 2004, van y nos dicen que se ha retrasado casi tres meses... ¡Vaya por Dios!

Splinter Cell. Chaos Theory

MARZO 2005 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/XBOX/PS2

Otro que se ha ido para 2005, así, de buenas a primeras. En fin, al menos estamos convencidos de que merecerá la pena la espera... ¿Verdad, Ubisoft?



Imperial Glory

MARZO 2005 · ESTRATEGIA · PYRO STUDIOS · PC

Los chicos de Pyro apuestan fuerte con su nuevo proyecto en el mundo de la estrategia. Espectáculo 3D por un lado y gestión y diplomacia por otro. ¡Muy fuerte!

En boxes

F.E.A.R.

2005 · ACCIÓN · MONOLITH STUDIOS/VIVENDI · PC



Es uno de los juegos con mejor pinta para el próximo año. Imágenes e información van llegando con cuentagotas... ¡pero vaya imágenes!

Black & White 2

2005 · ESTRATEGIA · LIONHEAD/EA · PC

No pudo ser. «Black & White 2» se nos va al año que viene. Pero, el juego sigue teniendo una pinta estupenda, aunque tengamos que esperar un poquito más.

Quake IV

2005 · ACCIÓN · RAVEN/id SOFTWARE/ACTIVISION · PC

Cuando no acabamos de recuperarnos del lanzamiento de «Doom 3» se anuncia «Quake IV». Ni un momento de paz tenemos... ¡Pero mira que tienen mala idea!



Ubi se queda con la licencia de la nueva película

Me llamo Kong, King Kong

Ubisoft · Diciembre 2005

Por si no lo sabías, tras arrasar en las taquillas de todo el mundo con «El Señor de los Anillos» y convertirse en un director idolatrado y hasta oscarizado, Peter Jackson ha decidido meterle mano a un "remake" de «King-Kong». Y, claro, ¡qué es una superproducción de cine sin su correspondiente juego para PC!

Pues ambos, película y juego, estarán listos en Diciembre de 2005. El juego correrá a cargo de Ubisoft, uniendo sus estudios de Montpellier («Beyond Good & evil») y Montreal («Splinter Cell») para la tarea, y Jackson supervisará y asesorará el desarrollo del juego. ¿Qué podemos esperar del –nuevo– mono gigante? ■

«The Chronicles of Riddick» llega a tu PC

Prepara tu fuga para Navidad

Acción · Starbreeze/Vivendi · Diciembre 2004

Si te gusta el cine de acción seguramente te sonará el nombre de Vin Diesel. «Las Crónicas de Riddick» es la última película del protagonista de «XXX» y «A Todo Gas», y además es la base de un nuevo juego... aunque no será una adaptación directa de la peli.

Nos explicamos. El juego se centrará en el personaje, Riddick, pero no en el guión de la película. En realidad, la historia que jugarás se centra en los acontecimientos previos a «Las Crónicas de Riddick» y «Pitch Black», y se basa en la huida de Riddick de la prisión de Butcher's Bay. Aparte del jaleo este de guiones, historias y demás, estamos ante uno de los juegos de nombre más largo de la historia. Atento: «The Chronicles of Riddick. Escape from Butcher's Bay. Director's Cut». ¡Toma ya!

Pero no te preocupes, que nosotros te lo resumimos: mucha, mucha acción, ambientación futurista y una tecnología gráfica impresionante. ■



▲ **«Escape from Butcher's Bay» tendrá una calidad gráfica apabullante. Y, si no te lo crees, al loro con los pantallazos.**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡El mundo online en pie de guerra!

Guild Wars

NC SOFT · ROL ONLINE · PRINCIPIOS 2005

¿Cuántas personalidades distintas quieres tener? Aunque aún quedan meses para que «Guild Wars» esté completamente acabado, ya es seguro que cada cuenta de jugador te permitirá crear, al menos, cuatro personajes diferentes. De ese modo podrás desarrollar diferentes personalidades y estilos de juego, por si decides cambiar de profesión o personaje, sin necesidad de eliminar uno que ya hayas llevado hasta un nivel muy alto. ■





▲ **¡Solo contra el mundo!** En «Guild Wars» podrás llevar a cabo misiones individuales para subir de nivel y mejorar habilidades. Pero, a diferencia de otros juegos, donde viajar de un punto a otro puede ser tedioso, podrás regresar de forma inmediata a cualquier área segura (como una ciudad) que hayas visitado, con sólo pinchar en el mapa de juego. ■



▶ **UN NUEVO PESO PESADO EN EL MUNDO ONLINE.** ***Si eres un apasionado de los juegos de rol online, «Guild Wars» llega para ofrecerte algo nuevo. Combates cooperativos en grupo, misiones individuales, batallas entre gremios... Prepárate para visitar un nuevo y espectacular mundo.***



▲ **Si te gusta combatir, iaquí lo vas a hacer a lo grande!** «Guild Wars» será un juego donde existirán formas muy variadas de combatir. Si decides formar un grupo y embárcarte en una "quest", el juego creará una copia "privada" de la zona donde se desarrolle, para eliminar hechos conocidos en otros juegos online, como los "respawn" de los NPC.



▲ **¡Todos en el mismo mundo!** A diferencia de otros juegos online, en «Guild Wars» todos los jugadores vivirán sus aventuras en el mismo mundo virtual. No habrá diferentes servidores o zonas de acceso, de modo que siempre podrás luchar con, o contra, todos los posibles jugadores que estén en el universo de «Guild Wars». ¡Y siempre encontrarás a tus amigos!



◀ **Descubre un mundo de fantasía y belleza como nunca has visto en un juego online.** «Guild Wars» tendrá un diseño visual realmente espectacular. Su ambientación y calidad visual serán muy distintos de otros juegos online conocidos y estará poblado de criaturas y razas de lo más diverso. Aunque existirán muchos tipos de personajes con los que interactuar, el juego sólo permitirá, en principio, jugar como humano escogiendo una de seis profesiones posibles para tu personaje, como monje, guerrero, nigromante, etc.

¡A todo gas!

World Racing 2

VELOCIDAD · TDK · PRIMAVERA 2005

¿TE GUSTAN LOS SUPERDEPORTIVOS? Pues ahora vas a tener la oportunidad de probar los modelos más fascinantes del mundo. Disfruta de la velocidad punta por escenarios de enorme realismo y gran belleza, y pisa a fondo el acelerador...



¡Siente la velocidad en estado puro! «World Racing 2» se centrará, sobre todo, en la diversión y el juego arcade. Aun así la física será muy realista y disfrutarás de sensaciones inigualables al volante. ¡Ah!, y no olvides que los coches se podrán deformar, así que ten mucho ojo con los choques.



Unos escenarios de ensueño. El realismo de «World Racing 2» no afectará sólo a la conducción. El diseño de los escenarios se inspira en trazados reales. Uno de los primeros que se han mostrado del juego es el de la Toscana, en Italia, con carreteras repletas de curvas y con una gran dificultad.



Modelos reales y... prototipos. «World Racing 2» te dejará pilotar algunos de los coches más conocidos del mundo, de distintas marcas, y muchos otros que son sólo prototipos. Además, podrás mejorarlos en distintos apartados, haciéndolos más veloces y competitivos.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Descubre los secretos de Chernobyl

S.T.A.L.K.E.R.

ACCIÓN · GSC GAMEWORLD/THQ · MARZO 2005

LA ACCIÓN MÁS REALISTA QUE HAS VISTO. Un mundo vivo, lleno de criaturas hostiles, enemigos inteligentes y escenarios reales. Eso será «STALKER». ¿Serás lo bastante bueno para sobrevivir en Chernobyl?



Una inteligencia de quitarse el sombrero. Inteligencia... artificial, claro. Y es que los personajes del mundo de «STALKER» tendrán unas reacciones como nunca has visto en un juego de acción. Compartirás objetivos con ellos, y si te cruzas en su camino... bueno, más vale que seas más rápido y hábil que ellos, porque serán capaces hasta de preparar emboscadas y perseguirte por cualquier rincón.



¡Mutantes por todas partes! Los efectos de la radiación han creado una raza de mutantes dotados de gran inteligencia y ferocidad. Pero no serán los únicos personajes a que te enfrentarás en «STALKER». Unidades militares, como tú, pululan por el universo de juego. De ti dependerá que sean aliados o enemigos.



La insoportable realidad de Chernobyl. Una de las características más terroríficas de «STALKER» es el realismo absoluto del universo de juego. Mucho más teniendo en cuenta que los escenarios están, tal cual, sacados de la realidad de Chernobyl. Ahí sucedió todo...

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

¿El fin de Splinter?

Me ha gustado mucho el reportaje que hicisteis el mes pasado sobre «Splinter Cell 3», pero me ha quedado una duda que no me deja dormir por las noches. Decís en algún lugar del reportaje que «Splinter Cell 3» es el final de una trilogía. ¿Quiere esto decir que ya no van a hacer más entregas de la serie? Por favor, no me digáis que no, que me muero. ■ Daniel LLoret Andreo



R. A ver, no nos pongamos nerviosos y, sobre todo, que no se muera nadie, que da mal rollo :-). Ubisoft ha dicho, efectivamente, que éste es el último «Splinter Cell» de la trilogía que tenían planeada desde que se pusieron a desarrollar el primer juego, y eso además se nota en su argumento, que retoma personajes y subtramas de las anteriores entregas. Pero si nos preguntas personalmente, nos cuesta mucho creer que Ubisoft no vaya a continuar con una franquicia tan exitosa. Puede que lo hagan con otro protagonista o comenzando un arco argumental completamente nuevo, quién sabe.... Eso sí, habrá que esperar bastante para averiguarlo.

¿También los manuales?



El otro día al estar mirando juegos vi algo que me resultó imposible de creer: cómo es posible que, en los tiempos que estamos, se pueda distribuir en España un juego que ¡¡no tiene el manual en castellano!! Me estoy refiriendo a «Final Fantasy XI», que sólo trae una guía rápida traducida. Vale que los juegos vengan sin doblar, vale que sólo tengan traducidos los subtítulos, pero que no venga traducido ni el manual... ■ Marcos Garcia

R. Totalmente de acuerdo en que es una puñeta que no venga traducido. Hombre, en el caso de «Final Fantasy XI» casi se da por hecho que el que no sepa inglés no se va a comprar el juego porque no se va a enterar de nada, con o sin manual, pero es cierto que no es nada bueno que se extienda esta costumbre.

LA QUEJA
¿Qué pasa con Galaxies?

El mes pasado compre Micromanía muy ilusionado por la prueba de 14 días para «Galaxies». El caso es que el juego me enganchó, así que decidí comprarlo pero al parecer está descatalogado. Eso sí, curiosamente, se puede reservar la próxima expansión «Jump to Lighspeed» que, evidentemente, requiere el original. Puesto al habla con Proein, me remiten a Activision. Hablo con estos y me dicen, amablemente, que el juego esta descatalogado pero que van a traer nuevas unidades a España, aunque no me pueden decir cuándo. ¿Vosotros sabéis algo de esto? ■ Miguel Duque

La cosa, en resumidas cuentas, es que nuestro regalo del mes pasado coincidió con el cambio de distribuidora del juego de Proein a Activision, y mientras que la primera ya no es, lógicamente, la responsable de reponerlo, la segunda todavía no ha tenido tiempo de hacerlo. Pero no te preocupes que nos han confirmado que al mismo tiempo que llegue «Jump to Lighspeed», o sea, ya mismo, llegarán también nuevas unidades del original que, por supuesto, se podrán comprar por separado.

Posibles expansiones

Que conste ante todo que mi carta no va en contra de «Los Sims 2», que me parece un juegazo, sino en contra de la política de EA y Maxis. El caso es que me he comprado «Los Sims 2» hace poco y he observado un pequeño detalle: hay muy pocos objetos, y a mí esto me huele a expansiones en las que, lógicamente, habrá que gastarse 20 eurillos cada vez que saquen una. Si la cosa va como con el «Los Sims» original, con 6 ó 7 expansiones, se te pueden ir casi 140 euros... ¿no os parece un poco excesivo? ■ MCViTu

R. Pues, la verdad, visto el historial del juego original, no parece descabellado pensar que «Los Sims 2» vayan a tener "alguna que otra" expansión :-), pero de ahí a pensar que se han metido pocos objetos aposta... Y de todas formas, es cierto, sí, nos hemos gastado una pasta en expansiones de «Los Sims» pero también lo es que ha sido a lo largo de cinco años, o sea, que ya está más que amortizado, ¿no te parece?



Protección conflictiva

Os escribo porque me ha pasado una cosa que no creía que fuera posible. Resulta que me había comprado «Silent Hill 4» después de comprobar que mi equipo cumple sobradamente con todos los requisitos técnicos. El caso es que después de instalarlo no me dejaba jugar, pero no me quedaba claro por qué. He estado investigando y parece ser que el juego no funcionará mientras tenga instalado en mi PC un programa (perfectamente legal) que emula unidades virtuales de CD. Y digo yo, ¿qué demonios le importa a Konami los programas que tengo yo instalados en mi equipo? Me parece simplemente vergonzoso. ■ Luís Muñiz



R. El que nos comentas es un sistema de protección que se está poniendo bastante de moda y que realmente está levantando ampollas entre los usuarios de PC, y es que, como tú dices, la cosa tiene lo suyo. Porque una cosa es que estos programas que mencionas se pueden usar para piratear, pero de ahí a suponer que todo el que lo tiene instalado es un pirata... es casi tanto como pensar que todo el que tiene un coche ha atropellado a alguien.

LA POLÉMICA DEL MES
Crédito online



Soy un fan de los juegos de rol desde hace muchos años, pero nunca me había atrevido a dar el salto al modo online. Sucede que entre vuestro reportaje del mes pasado y la versión de prueba de «Galaxies» me he animado y, claro, ahora no puedo dormir pensando en juegos como «World of Warcraft» o «Matrix Online». La única pega que le veo a todo esto es el sistema de pago por tarjeta de crédito, que me parece muy poco seguro y peligroso. ¿No pensáis que estaría genial si se pudiera pagar de alguna otra forma, por ejemplo, con cargo al móvil o al banco? ■ Óscar Ribó

Hombre, sí que es verdad que da un poco de mal rollo ir por ahí dando el número de la tarjeta de crédito, pero se trata del sistema estándar para estas cosas y, además, la seguridad en Internet es mayor cada día que pasa. Por supuesto, si hubiera otros sistemas, pues mejor que mejor, aunque imagínate que pierdes el móvil y alguien se apunta con él a todos los juegos online que vienen. Estarías arruinado para toda la vida...

CARTA DEL MES

Alonsomanía en el PC

Soy un gran fan de la Fórmula 1 y creo que es una pena que no se lancen juegos de este deporte para PC, aprovechando que con Fernando Alonso en la parrilla de salida el interés del público ha subido considerablemente. Yo llevo mucho tiempo jugando a «Grand Prix 4» y es bastante frustrante ver a Alonso en Minardi, o tener que adelantar con mi Arrows (escudería retirada) a Mika Hakinen (piloto retirado). El mes pasado hablábais de un editor para poder actualizar el juego, pero yo no sé cómo manejarlo. ¿No podríais explicarlo en detalle? ■ Juancar



R. Pues sí que estaría bien que apareciera un juego de Formula 1 modernito para PC, que ya va siendo hora. En cuanto a tu petición, mejor que contarte ningún rollo, dirígete directamente a la Comunidad de este mismo número. Allí encontrarás un enlace para actualizar el juego a la temporada actual, sin explicaciones ni zarandajas. ¿A qué mola?

¿Juegos machistas?

En La Queja del mes pasado una chica se quejaba del machismo en los juegos, y, la verdad, me parece una pasada la respuesta que le dabais. Pienso que si desde revistas con la difusión que tiene la vuestra no se rompe una lanza en contra de ese tipo de tópicos, y nos quedamos con el "eso es lo que hay", nunca vamos a solucionar el problema. ■ Antonio

R. Oye, que nosotros rompemos una lanza, una flecha y hasta el propio arco si hace falta. Una cosa es que digamos que las cosas son así, y otra que nos conformemos con ello o que nos parezca bien. En fin, por si no nos habíamos explicado bien, lo volvemos a decir: No nos mola nada que el mundo de los juegos sea, a veces, tan sexista

Benditos drivers

Quiero daros las gracias por pensar también en los que no tenemos Internet en casa, a los que algo tan sencillo como intentar actualizar los drivers de la tarjeta grafica se nos hace un mundo. Menos mal que incluis en vuestro DVD los últimos, que si no, no sé que iba a hacer yo. ■ Javi



R. Nada hombre, tú tranquilo que aquí estamos nosotros para que nadie pase penurias. Y si hay alguna cosa más que os gustaría que metiéramos en el DVD, pues no tenéis más que pedirlo que nosotros lo intentamos. ¿Será por espacio?

Un buen momento

Sólo os escribo para deciros que estoy muy contento de tener ahora mismo un PC. Fijaos en el aluvión de juegazos que tenemos entre manos: «Doom 3», «Codename Panzers», «Evil Genius», «SW Battlefront»... y todos los que tienen que venir. Bueno, ¿qué os voy a contar a vosotros, no? El caso es que espero que mi PC siga dándome las mismas o más satisfacciones. ■ Luis Rafael



R. Y te dejas «Rome: Total War», y «Los Sims 2», y «La Gran Ofensiva», y «NFS Underground 2», y.... oye, ¿a ver si vas a tener razón? :-) Que sí, hombre, que ésta es una época estupenda para que te gusten los juegos de PC y, ¿sabes lo mejor?: Lo que viene tiene igual o mejor pinta. Crucemos los dedos a ver si dura.

Prohibitivos

Me parece una barbaridad pagar 54,95 euros por «Doom 3» ó 60 por «Los Sims 2». Vale, son dos juegazos, pero es que... ¡es una pasta! ¿Por qué no toman ejemplo de FX, que saca juegazos como «Sacred» a un precio de risa? Yo no entiendo que FX pueda cobrar 20 euros por sus juegos y que otras compañías tengan que pedir más de 50 por ellos. ¿Me lo explicáis? ■ Rabel

R. Efectivamente, cuando un juego pasa la barrera de los 50 euros, por muy bueno que sea, lo que parece es que a alguien se le ha ido la mano. Y en cuanto a lo de FX, la idea es que si vendes mucho puedes bajar los precios, y si bajas los precios, sueles vender mucho. ¿Lo pillas?

FORMIDABLE



Vuelve «Commandos». Si ya sabíamos nosotros que cuando decían que no iba a haber más juegos de «Commandos» "jamás de los jamases" lo hacían con la boca chica. Bueno, vale, no es estrategia sino acción, y en primera persona, además. Pero no nos negaréis que el regreso de una de las series emblemáticas del software español no es como para estar contentos, ¿verdad?

LAMENTABLE



Censura en las antípodas. ¿Pues no resulta que el gobierno australiano ha decidido prohibir la venta de «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude», alegando sus contenidos sexuales implícitos? Y nosotros nos preguntamos, ¿no habría bastado con hacerlo "Sólo para adultos"? O es que a los mayores de edad también se les van a caer los ojos por ver una teta... Un poco de seriedad, señores...

Tu opinión es importante, escríbenos



Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Quién...

falta por hacer la reserva de «Halo 2», el esperadísimo juego de Microsoft del que ya se han reservado la friolera de 1,5 millones de unidades?

¿Qué...

más tienen que hacer Fernando Alonso y el campeonísimo Dani Pedrosa para que alguien se decida a lanzar en nuestro país un juego decente y actualizado de Fórmula 1 o de motociclismo?

¿Por qué...

han tenido que pasar 20 años para que alguien se diera cuenta de que con la licencia de la película "Los Inmortales" se podría hacer un juego estupendo?

¿Cuándo...

podremos disfrutar por fin del accidentado «Juiced» ahora que THQ ha comprado los derechos a la tristemente desaparecida Acclaim?

¿Cuánto...

miedo van a hacernos pasar los responsables del terrorífico «Alone in the Dark: The New Nightamare» con su próximo juego, «Cold Fear»?

¿Dónde...

vamos a encontrar tiempo para jugar a todos los juegos de rol online que se nos vienen encima, ahora que Friendware ha adquirido los derechos de distribución de los juegos de NCSoft («Guild Wars», «Lineage II», «City of Heroes», ...)?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



EN EL PUNTO DE MIRA
ROME TOTAL WAR

96 Puntuación Micromanía

A favor 99 La otra nota

Mejor, imposible

Todavía estoy alucinando con el pedazo de juego que es «Rome». Yo creo que se trata del mejor juego de estrategia de todos los tiempos y me parece que debe llevar la mejor nota posible. Si no un 100, porque no hay nada perfecto, lo más cercano. ■ G.H.

Yo no sé si se trata del mejor de todos los tiempos, porque no me alcanza a tanto la memoria, pero no recuerdo ninguno que lo supere. Si te parece que un 99 le hace más justicia, pues seguramente tengas razón. En juegos como éste los números se quedan cortos.
Francisco Delgado (Autor de la review)

En contra 88 La otra nota

Muy complejo

Me parece que «Rome» es un gran juego, pero es demasiado complicado para mi gusto. Llevo un buen rato jugando y no me acabo de aclarar con tanta unidad, tantas opciones y tanta historia. Creo que el juego estaría mucho mejor si fuera más sencillo. ■ O.L.

Efectivamente, «Rome» puede ser muchas cosas, pero no es un juego sencillo. Sin embargo, yo creo que hay una diferencia entre ser complicado por problemas de diseño y ser complejo por tener muchísimas opciones de juego, que es el caso de «Rome». Puede que al principio te abrume un poco, pero si le dedicas suficiente tiempo verás que su sistema de juego es bastante intuitivo y manejable.
Francisco Delgado (Autor de la review)

FIFA 2005
Puntuación Micromanía 93

Más de lo mismo

No sé cómo le habéis podido dar a «FIFA» esa nota tan alta. Pero si es otra vez lo mismo de siempre. El mismo motor, los mismos jugadores. Vamos que no sé para qué se molestan en cambiarle el nombre. ■ S.H.

La otra nota 85



Es cierto que el aspecto del nuevo «FIFA» resulta engañoso, porque justo el gráfico es el apartado que menos ha variado con respecto a la anterior entrega. Sin embargo, si le dedicas un rato comprobarás que el sistema de juego ha cambiado mucho y que ésta es, de lejos, la entrega de la serie que más se acerca a un simulador. A mí, por lo menos, me parece que «FIFA» nunca había sido tan divertido.
Javier Moreno (Autor de la review)

Los Sims 2
Puntuación Micromanía 94

Tiene de todo



Me parece que merece más nota que la que le habéis dado. Vale que aún no puedes salir de casa, sólo para ir a comprar al centro comercial, pero dadles tiempo. La jugabilidad es estupenda, –de las mejores que he visto– y puedes hacer de todo, desde invitar a alguien a casa, pasando por hacer una fiesta fiesta, hasta comprar en una tienda un ejemplar de «SSX3», «Sim City 4» o ¡el mismísimo «Los Sims»! ■ SiManager

La otra nota 98

Hombre, a mi me hubiera gustado que los Sims se pudieran mover más, viajar, ver otras zonas... y si estuviera disponible esta posibilidad sí que me habría encadenado al ordenador para no dejar de jugar. Aun así, por supuesto, yo también pienso que se trata de un juego genial, simplemente imprescindible.
J. A. Pascual (Autor de la review)

Warhammer 40K Dawn of War
Puntuación Micromanía 92

Sabe a poco

De verdad que estoy flipando con este juego, es que es igualito a la versión de tablero y encima se pueden pintar los ejércitos. Eso sí, yo le pondría menos nota porque me parece que la campaña que incluye es demasiado corta. Tendría que tener más misiones, más razas... más de todo. ¡Anda que no hay historias que contar en el universo «Warhammer 40.000»! ■ L.M.

La otra nota 86

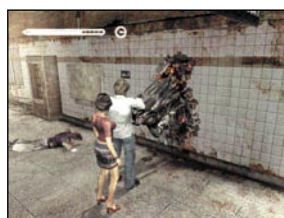
Yo también pienso, cómo tú, que el juego debería haber incluido más campañas, o más misiones dentro de la única que incluye. Lo que pasa es que es tan divertido de jugar que no me parece bien bajarle más la nota por ello. Además, el modo de escaramuzas y el multijugador garantizan muchas horas más de juego.
Francisco Delgado (Autor de la review)

Silent Hill 4 The Room
Puntuación Micromanía 82

Lo paso de miedo

Llevo dos días jugando a «Silent Hill 4» y cada vez tengo más miedo. Empecé jugando a oscuras y ahora ya dejo la luz del pasillo encendida, ya sabéis, sólo "por si acaso". A mi me parece que debería haber tenido una nota mayor, aunque sólo sea por el miedo que da. ■ I.F.

La otra nota 94



Sí que es cierto que la ambientación de «Silent Hill 4» es sensacional. Lo que pasa, es que a mí me parece se debería haber aprovechado mejor, acompañándola de una historia más intensa, con más profundidad. Tal como está, la tensión de la aventura pasa por algunos altibajos.
M.J.C. (Autor de la review)

Evil Genius
Puntuación Micromanía 82

Pelín repetitivo, ¿no?

No acabo de encontrarle la gracia a este juego. Es cierto que tiene muchos guiños con las películas de espías, y que los personajes son divertidos, pero a la hora de jugar lo encuentro un poco limitado. Vamos, que se hace un poco pesado en cuanto llevas jugadas unas partidas. Siempre tienes que hacer lo mismo, ¿o qué? ■ G.B.

La otra nota 75

Aunque la campaña de "Evil Genius" es entretenida, se trata sobre todo de un juego de gestión y construcción, y gran parte de su atractivo está en construir tu base, llenarla de trampas y defenderla de los ataques. Si lo enfocas así el juego puede resultar bastante largo y entretenido, aunque, por supuesto, tienen que gustarte este tipo de juegos.
Jorge Portillo (Autor de la review)

Kohan II Kings of War
Puntuación Micromanía 75

Muy original

Creo que os habéis quedado cortos con el juego «Kohan II». A mi me parece que es un juego muy original y que ofrece un montón de opciones variadas. Además, las seis razas que incluye son muy diferentes entre si y la campaña dura bastante tiempo. En resumen, que merece mejor nota de la que le habéis dado. ■ A.G.

La otra nota 82

A mí también me parece que «Kohan II» es un juego bastante bueno pero, en mi opinión, debería haber incluido más contenidos para considerarlo un juego brillante. Además, aunque tiene muchas variables, –como lo que decías de las razas– no todas ellas se reflejan luego en el juego, y eso es un defecto.
Luis Escribano (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EL LADO OSCURO TOMA FORMA

CONOCE A DARTH SION. El Señor Sith por excelencia en «Caballeros de la Antigua República II» es todo un personaje. Su cuerpo es una masa mil veces reconstruida de carne, parches y huesos modificados. Sufre de un dolor constante, manteniéndose vivo únicamente por el enorme poder que el Lado Oscuro acumula en su interior. Es casi imposible de matar ya que el control de su mente sobre su castigado cuerpo es tan grande que no siente las heridas ni los ataques. ¿Su objetivo? Infligir dolor al enemigo.



La atracción del Lado Oscuro

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II LOS SEÑORES SITH

Durante los últimos cinco años has estado cumpliendo una misión al otro lado de la galaxia sin conocer la situación de la República. Pero los señores Sith saben muy bien que eres el último de los Jedi. Y, ahora, también eres su objetivo. ¿Te unirás al Lado Oscuro o salvarás del Mal al universo?

Cuando un juego es capaz de coger un género como el rol –en permanente estado de sequía– y acumular premio tras premio, manteniéndolo vivo y en primera línea de actualidad, realizar una segunda parte es más que un reto: es casi una locura. Y es que casi todo el mundo está de acuerdo en que «Caballeros de la Antigua República» puso el listón tan alto que superarlo es una tarea casi imposible.

Pero mira tú por donde que los chicos de Obsidian no sólo han aceptado el desafío sino que afirman, con una confianza que asusta, que «Los Señores Sith» va a ser mejor, más grande, más atractivo, divertido e, incluso, más Star Wars que el título original. ¿Están realmente locos? Si nos tenemos que fiar de lo que hemos visto hasta ahora de su proyecto y de la información que, a cuentagotas, van filtrando, podemos empezar a quitarnos el sombrero porque esto va a ser muy, pero que muy gordo.

LA GALAXIA EN PELIGRO

El guión de «Caballeros de la Antigua República II», en su esencia, no es que vaya a ser un cúmulo de originalidad ni sorpresas. Vaya, que otra vez el Lado Oscuro está imponiendo su poder y las cosas pintan muy mal para los Jedi. Tan mal, tan mal que sólo queda uno en toda la galaxia: tú.

Con la República a punto de sucumbir, la única esperanza de la galaxia reside en el último Jedi vivo: tú

Durante los últimos cinco años –tiempo transcurrido desde el final del primer juego– la República ha decaído y está a punto de desintegrarse. Los Sith, comandados por la secta de asesinos de Darth Sion, han aumentado su poder de tal modo que los Jedis han sido literalmente borrados del mapa. Tu ignorancia del estado de las cosas también ha sido la clave de tu supervivencia, pero todo está a punto de cambiar. Los Sith saben que eres vital para el futuro de la galaxia, y el mismo depende de tu decisión última: ¿serás capaz de extender el poder de La Fuerza y crear nuevos Jedi o sucumbirás al Lado Oscuro, te convertirás en un poderoso Sith y acabarás con la República? Eso, muchacho, sólo lo podrás decidir tú.

EVOLUCIÓN EN LAS CLASES

Los primeros momentos de «Los Señores Sith» los vivirás como un Jedi. Escogiendo tu personaje entre las tres ▸▸



▲ **LA FUERZA TE HARÁ PODEROSO.** Pero las armas también serán necesarias. Además, muchas de ellas podrán ser modificadas y mejoradas.



▲ **CONFUNDE AL ENEMIGO.** Los nuevos poderes te permitirán, entre otras opciones, nublar la mente del enemigo y hacer que luche contra sus aliados.

- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **Obsidian/Bioware/LucasArts**
- Distribuidor: **Activision**
- Idioma: **Castellano (textos y voces)**
- Fecha prevista: **Febrero 2005**
- **www.lucasarts.com**

LAS CLAVES

- Habrá treinta nuevos poderes de La Fuerza a tu disposición. En total, más de sesenta.
- Podrás formar tus grupos partiendo de diez clases distintas de personajes.
- La acción se desarrollará en siete planetas distintos.
- Habrá seis nuevas clases de personaje para el protagonista, entre Jedi o Sith.
- A medida que juegues te decantarás por uno de los dos lados de La Fuerza.
- Podrás modificar las armas existentes.
- El guión se desarrolla en la misma época que el juego original.

PRIMERA IMPRESIÓN

Rol para soñar. Puede mejorar hasta lo impensable el original. Star Wars se vuelve espectacular.





▲ **MAESTROS DEL SABLE LÁSER.** En «Los Señores Sith» descubrirás cientos de nuevas animaciones de combate, así como un sistema de lucha mejorado con más opciones disponibles y nuevas estrategias a desarrollar.



▲ **MÁS VIVO QUE NUNCA.** Obsidian está mejorando la tecnología gráfica del juego original para mostrar nuevos efectos visuales.





▲ **LOS JEDIS ESTÁN A PUNTO DE SER ANIQUILADOS.** Tú serás el último representante de la orden. ¿La salvarás o sucumbirás al poder Sith?

▲ **LA FUERZA SERÁ MÁS IMPORTANTE QUE NUNCA.** Las nuevas clases de personajes, tanto en el bando Jedi como el Sith, te permitirán especializarte al máximo en determinados poderes de La Fuerza.





¡DESATA TODO EL PODER DE LA FUERZA!

» **EN CANTIDAD Y CALIDAD** se puede decir que «Los Señores Sith» mejorará todo aquello ya visto en «Caballeros de la Antigua República». El número de nuevos poderes –treinta– es lo primero que llama la atención. Después, la especialización –según la clase de personaje que decidas ser, el bando por el que te inclines, etc.– también marca un punto de referencia.

Algunas de las nuevas "virguerías" Jedi y Sith irán desde la Confusión Mental –provocar que un enemigo ataque a su aliado– hasta la Detección de Alineación –un aura que rodea a los personajes para distinguir, desde lejos, en qué bando se encuentran–, pasando por algunos más "directos" como Furia. Podrás crear un personaje tan único y poderoso como desees.

▶▶ clases básicas: Centinela, Guardian o Consular. A partir de aquí las distintas misiones que realices y las decisiones que tomes te llevarán a inclinarte hacia la luz o la oscuridad, pudiendo evolucionar hacia tres clases de elite por cada bando. Pero la libertad será absoluta y tan buena –o tan mala– será una u otra opción.

Si optas por la lado oscuro podrás llegar a ser un Marauder Sith –similar a Darth Maul–, un Asesino Sith –como Mara Jade– o un Señor Sith –similar al mismísimo emperador.

El lado de la luz, encuentra sus opuestos en otras tantas clases: el Maestro Jedi –como Yoda–, el Vigilante Jedi –la clase de Obi-Wan Kenobi– o el poderoso Maestro de Armas Jedi –como Mace Windu.

MÁS Y MEJOR

Como comienzo no está mal pero, a ver, ¿en esto consiste todo lo de distinto y mejor que será «Los Señores Sith»? No te pongas nerviosos que hay más. Mucho más. Para empezar en Obsidian han dicho, ¡hala!, a meter más de todo. Y han comenzado por los poderes de La Fuerza, para uno y otro bando.





LA FUERZA DEL GRUPO

AHORA SERÁS MÁS QUE UN LÍDER. La gestión de grupos sufrirá varios cambios en «Los Señores Sith» sobre lo que ya conocías del juego original. En primer lugar, podrás integrar hasta un máximo de diez miembros. Las nuevas clases, por otro lado, te permitirán fortalecer aquellas áreas que consideres más convenientes dependiendo de la especialización en tus poderes que hayas escogido. Pero existe un punto realmente importante. Siguiendo el guión del juego y dependiendo del bando que escojas –luz u oscuridad– influirás de manera directa en la personalidad y moral de tus seguidores. Ellos también se verán arrastrados hacia ese lado e irán modificando sus poderes en consonancia.



CREAR STAR WARS

EL TOQUE PERSONAL DE GEORGE LUCAS se dejará sentir en «los Señores Sith», como es habitual en todos los juegos con el sello de LucasArts. Además, el universo Star Wars es su "niña mimada", y eso se notará en los más pequeños detalles.

Todos los diseños del juego han tenido que superar la aprobación de Lucas para poder ser incluidos, desde los primeros bocetos en papel hasta los modelos finales. Incluso parte del guión han sido aprobadas o vetadas para el juego.

Incluirá más de treinta nuevos poderes de La Fuerza, grupos más numerosos y nuevas estrategias en los ataques

Como estos chicos son un poco exagerados han diseñado nada menos que ¡treinta! poderes nuevos. En total, y sumados a los que ya conoces del juego original, tendrás la nada desdeñable cifra de sesenta poderes.

Para continuar, pensaron que la gestión de los grupos de personajes también se había quedado un poco corta en «Caballeros de la Antigua República» y han decidido que diez podía ser un buen número de personajes a integrar. ¿Quieres más?

LA FUERZA ES INTENSA EN TI

Pues más. Siete planetas, cerca de doscientas misiones, cientos de nuevas animaciones, cientos de NPC, nuevas opciones de mejora y personalización de las armas... Todos estos datos, sin embargo, afectarán a los dos grandes caminos que puedes escoger: luz y oscuridad. Pero, como se suele decir, lo bueno está en los detalles. Uno de los más relevantes está en la influencia, como protagonista y líder de grupo, que tendrás sobre los integrantes del mismo. Tus decisiones no sólo te afectarán a ti, sino a los personajes que dirijas.

Su evolución, especialización, poderes e inclinación hacia un lado de la Fuerza u otro se basará en lo que tú hagas. Toda la acción del juego evolucionará de modo similar y el reto será tan apasionante en un sentido como el contrario. ▶▶

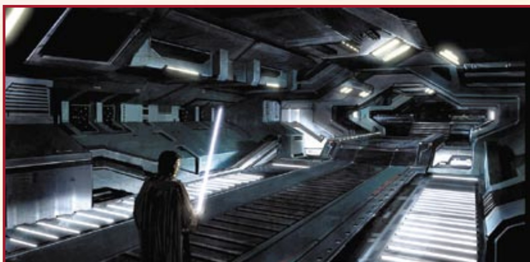




▲ **NUEVOS PLANETAS POR EXPLORAR.** En «Los Señores Sith» descubrirás hasta siete mundos que recorrer, en tu misión por salvar la galaxia de los Sith o de someterla a su poder, según el lado que escojas.



▲ **NO SÓLO HAY JEDIS Y SITHS EN TU CAMINO.** Los siete mundos del juego te descubrirán una gran variedad de criaturas y enemigos. Muchos de ellos cambiarán su personalidad según te decantes por un bando u otro.





STAR WARS VIVE EN TU PC

» **SIETE NUEVOS MUNDOS** formarán el universo de juego en «Caballeros de la Antigua República II». Entre estos planetas se encuentran algunos que ya aparecieron en la primera parte del juego, aunque han sido modificados en su diseño y apariencia.

» **LOS EVENTOS DEL PRIMER JUEGO** se reflejan así de forma dinámica en el guión. Telos es un buen ejemplo, en proceso de reconstrucción tras haber sido arrasado por la guerra en «Caballeros de la Antigua República». Pero también habrá nuevos planetas como Korriban, Dxun o la colonia minera de Peragus.

▸▸ En la práctica «Los Señores Sith» está siendo creado para que seas tú el que decida cómo será. Todas las opciones estarán abiertas. Todas las decisiones serán tuyas. Depende de cómo afrontes las misiones y las opciones de acción, y como hagas evolucionar a protagonista y grupo.

La elección de reinstaurar la orden Jedi y la República o sucumbir al poder del Lado Oscuro será únicamente tuya

VIEJOS CONOCIDOS

En Obsidian, de todos modos, no están empecinados en hacer de esta segunda parte un juego radicalmente distinto al original. Muy al contrario la base de la acción es similar, el guión del primero tiene su influencia clara en muchas de las escenas que vivirás en éste y, para dar una continuidad a la historia, muchos de los personajes más relevantes de «Caballeros de la Antigua República» –de uno y otro bando– harán pequeños "cameos" en su continuación.

Para redondear, la tecnología –sobre todo visual– está siendo mejorada sensiblemente. Pese a que la base sigue estando en la usada por Bioware en el juego original –el "Oddisey Engine"– los muchachos de Obsidian han diseñado nuevos efectos gráficos –muchos de armas y poderes Jedi– que te dejarán pasmado por lo espectaculares que serán. ¿Te suena bien? Debería ser así porque «Los Señores Sith» tiene visos de nuevo clásico. Y si no, al tiempo. ■ F.D.L.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



El Señor de Los Anillos La Batalla por la Tierra Media

¡Matarás por el poder del Anillo!

Por muchos juegos que hayas visto de "El Señor de los Anillos" aún no te has enfrentado a ninguno que sea, tal cual, la película. ¿Una tarea imposible? Tras ver la primera versión de «La Batalla por la Tierra Media» diríamos que no.

- **Género:** Estrategia
- **Estudios/Compañía:** E.A.L.A./E.A. Games
- **Distribuidor:** E.A. España
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** 1 de diciembre 2004
- ***www.eagames.com***

LAS CLAVES

- Podrás conquistar la Tierra Media jugando con cualquier bando.
- Reproducirá con total fidelidad las batallas más espectaculares de las tres películas.
- Tendrás más de 25 misiones diferentes por cada bando, además de opciones de escaramuza y multijugador, en 37 mapas distintos.
- Los protagonistas de las películas aparecerán como unidades de elite.
- Incluirá unidades especiales como el Balrog o los Nazgul.

PRIMERA IMPRESIÓN

Puro Tolkien. Pura acción de cine. El Señor de los Anillos se vuelve épico y espectacular en PC.

Hay que reconocer que 2004 ha venido siendo un buen año para la estrategia. No sólo has podido disfrutar de un puñado de juegos de calidad –tampoco te los vamos a enumerar aquí ahora– sino que, además, la variedad que ha habido en el género ha sido considerable.

Pero, claro, cuando aterriza en tus manos la primera versión jugable de algo que lleva como título "El Señor de los Anillos", todo lo demás parece –acaso momentáneamente– quedarse en un segundo plano.

¡MI TESORO!

Pues, ¡sí!, ya lo hemos jugado. Sin presentaciones, demos de los desarrolladores ni vídeos de "así será". Y, chico, ¡buff! Es pronto para decir que estamos ante un bombazo pero, la verdad, esta primera beta nos ha dejado enamorados. Aunque, bueno, teniendo en cuenta que "El Señor de los Anillos" es una de nuestras –pequeñas– obsesiones, a lo mejor nos estamos emocionando mucho.

Pero, mira, cuando algo parece bueno, lo más probable es que lo sea, ¿no? Pues eso.

Mi tesssoro... esto, o sea, «La Batalla por la Tierra Media» va a ser un juego de estrategia poco habitual. Primero porque nada más verlo te podemos asegurar que será algo impresionante: recreará a la perfección las batallas más importantes, épicas y

Todo "El Señor de las Anillos" estará en el juego. Batallas, unidades y escenas, jugando con ambos bandos

¿A qué se parece?



C&C Generals
■ Usa la misma tecnología de «Generals» pero la mejora en calidad visual y efectos.



Rome
■ En lo de las batallas multitudinarias no hay mejor representante que «Rome».



▶ Podrás disfrutar de perfectas reproducciones de las batallas más espectaculares de las películas.



▶ Los protagonistas de las pelis aparecerán en el juego. Y todos tendrán poderes especiales.

¿Sabías que...

... una de las unidades de elite que podrás manejar jugando la campaña de los buenos, será el mismísimo Golum... y tendrá poderes especiales?



▶ Las fases de estrategia de corte más clásico se combinarán con escenas más "aventureras".



▶ Algunas unidades especiales provocarán el terror entre tus unidades con su sola presencia.





espectaculares de... ¡las tres películas! Visualmente, en fin, decir que promete ser una maravilla no es exagerado.

Pero, además, lo bueno es que coge buenas ideas de aquí y allá, las da una vuelta y te las servirá con un diseño tan original que se destacará de cualquier otro título que se te pase por la cabeza.

Dentro de unos límites, claro, esto es como todo. Te acabará gustando y convenciendo, o no, pero lo unico cierto es que, por ahora, promete ser la mejor adaptación a juego de PC que se haya hecho jamás de "El Señor de los Anillos".

¿DE QUÉ LADO ESTÁS?

Confiésalo. Siempre habías soñado con dirigir las fuerzas de Sauron y acabar de una vez por todas con esos puñeteros hobbits y esos elfos tan estirados. ¿Qué no? ¡Ya! Anda que será que no está bien eso de ser el malo...

Pues chico, si a ti no, a nosotros siempre nos había interesado. Y, ahora, ¡podrás hacerlo! «La Batalla por la Tierra Media» te deja la libertad total de jugar con uno u otro bando en la pugna por el Anillo y el dominio del mundo ideado por Tolkien.

Cada bando tiene sus pros y contras. Pero, en la práctica, controlar las opciones de juego de una u otra facción acaba siendo una tarea muy similar. Eso sí, en lo que diferirán radicalmente es en sus unidades de elite y los poderes de los héroes.

¡HEROES Y PODERES!

Pues sí. Héroes, poderes y habilidades especiales. Unidades de elite y emociones desatadas. ¡Es "El Señor de los Anillos"! ¡Tal cual!

Te vamos a dar un ejemplo. Primera misión de "los buenos". La Compañía del ▶▶



El mapa general de la Tierra Media te dejará escoger las misiones que puedes jugar.





Muchos de los escenarios parecen sacados directamente de la película. El espíritu de Tolkien se respira a fondo.

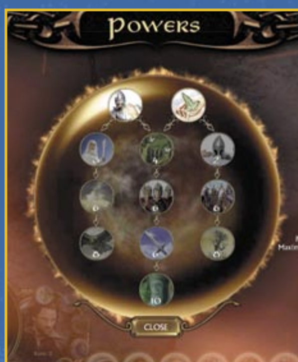


Secuencias tan memorables como el paso de las Minas de Moria estarán perfectamente reproducidas en el juego.

EL PODER DE LOS HÉROES



LA COMPAÑÍA DEL ANILLO, junto a otros personajes también relevantes del universo Tolkien –o los protagonistas del bando contrario, como Saruman– estarán considerados en «La Batalla por la Tierra Media» como unidades de elite. Además de poseer unas habilidades en ataque y defensa muy superiores al resto de unidades, poseerán poderes especiales. Éstos podrán ganarse a medida que suba su experiencia en combate –y en usar ciertas habilidades– y combinarse con otras acciones. Como resultado podrás realizar ataques espectaculares, sanar a tus amigos, invocar la ayuda de aliados, convocar criaturas... podrás hacer casi de todo.



Anillo –así, al completo– está en Rivendell. Su primer paso será dirigirse hacia el Este. Y, para ello, tienen que atravesar las Minas de Moria. ¡Moria! ¡La primera misión es Moria! Pues allí que vamos...

Frodo, Aragorn, Gandalf, Legolas y demás se plantan en la entrada del pasadizo. Controlarás a todos y ves que cada uno posee unos iconos particulares que señalan ciertas habilidades. Éstas se podrán activar durante el combate, en tiempo real. Unos segundos de recuperación te separan de volver a usarlas. Mientras tanto, el resto de personajes se defiende, ataca y lucha pero sin usar esas habilidades, a no ser que tú las actives.

Con los combates ganas experiencia, que se traduce en puntos que te permiten comprar y activar nuevos poderes...

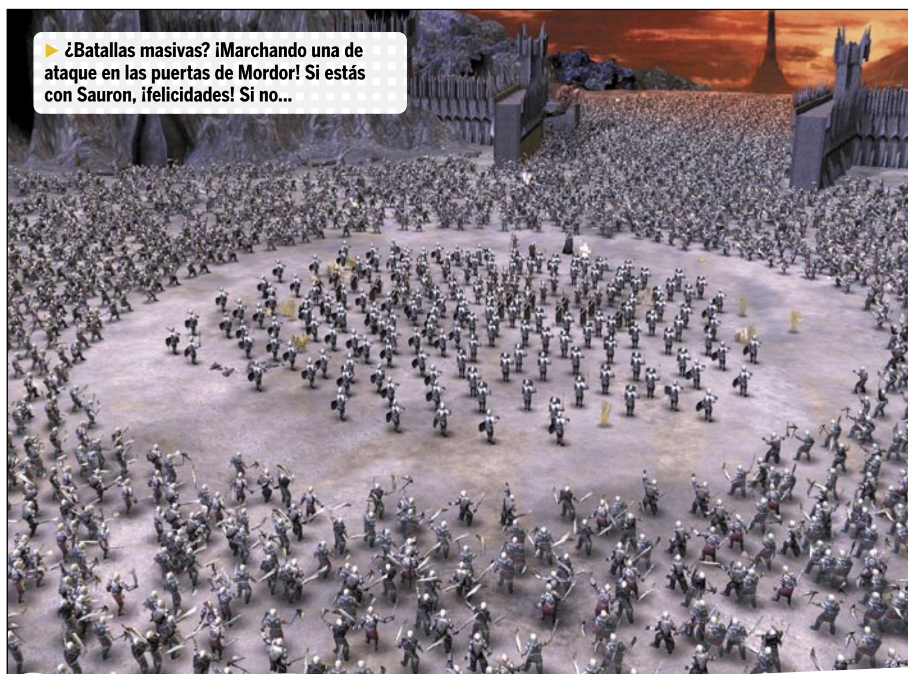
No te vamos a contar el final de esta misión, pero saldrá un bicho grande, feo y malo... Y con un látigo de fuego –bueno, es fácil de deducir, ¿verdad?

Los protagonistas de las películas ***dirigirán tus ejércitos. Y tendrás que utilizar sus habilidades especiales***

La primera misión de "los malos" te llevará nada menos que a Isengard. Y así, de primeras te pondrán a tu disposición a Saruman, un puñado de uruhkai y, ¡hala!, a defenderte del ataque de Ents y caballeros de Rohan... ¿Qué? Impresionante, ¿no?

TÁCTICA, ESTRATEGIA Y MUCHO TINO

Además de espectáculo, cine y mucho, mucho Tolkien, «La Batalla por la Tierra Media» se alejará de otros juegos del género por su peculiar combinación de vertientes. Estrategia y táctica se dan la mano. Y tan importante será la cantidad de unidades como su clase, organización y gestión de recursos para crear-



▶ ¿Batallas masivas? ¡Marchando una de ataque en las puertas de Mordor! Si estás con Sauron, ¡felicidades! Si no...



¿Sabías que...

... el juego incluirá pequeños vídeos de las películas, que se podrán ver en los momentos cumbre de algunas de sus misiones?

¡BATALLAS DE PELÍCULA!

CREERÁS ESTAR VIENDO UNA PELÍCULA mientras juegas con «La Batalla por la Tierra Media» pero no te confundas. Será acción –¡y menuda acción– en tiempo real. Aunque sería mucho más correcto decir que en vez de estar viendo una película te sentirás dentro de la película.

La reproducción de escenas, batallas, personajes, unidades, escenarios... será casi perfecta e idéntica a lo que se pudo ver en la pantalla grande. Tanto es así que en EA han cogido partes de los efectos de sonido de la trilogía del cine y los han incluído en el juego. En la versión inglesa original, además, los diálogos son los de los actores de las películas.



▶ Las bases y estructuras se construirán en zonas prefijadas. La conquista de puntos estratégicos es la base del diseño de acción.

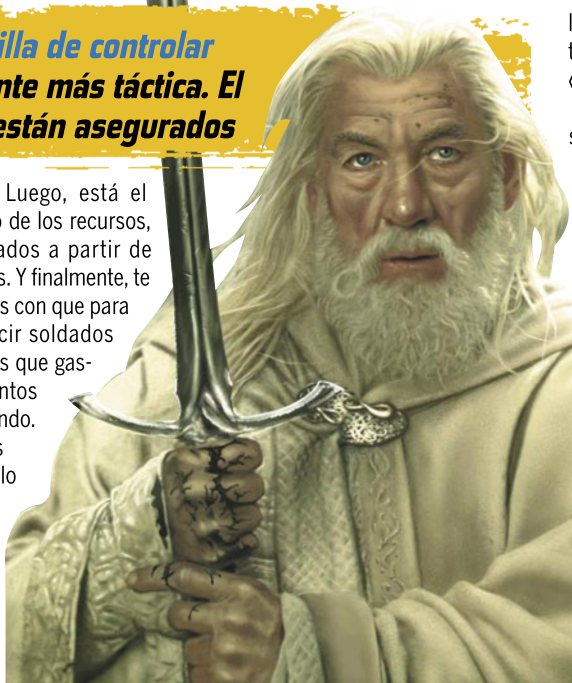


▶ Como en la película, el único que puede enfrentarse al Balrog con garantías es Gandalf. ¡Dale una buena, viejo amigo!

La estrategia será sencilla de controlar incidiendo en su vertiente más táctica. El espectáculo y la épica están asegurados

las y dirigirlas. Si quieres referencias, imagina que cogieran juegos como «Warcraft», «Warhammer 40000. Dawn of War» y «Praetorians», los mezclaran en una coctelera y pusieran el aliño marca "Tolkien".

Tus bases y estructuras sólo podrán ser situadas en zonas prefijadas, conquistando puntos estratégicos de control. Por otro lado, tu Cuartel General será la zona donde los héroes se regenerarán si son abatidos en combate. Todo esto es muy «Dawn of War». Luego, está el asunto de los recursos, generados a partir de granjas. Y finalmente, te toparás con que para producir soldados tendrás que gastar puntos de mando. Puntos que sólo ganarás en batalla contra el enemigo y conquistando zonas –¿alguien ha dicho «Praetorians»?



Una combinación, como ves, sabia, bien dosificada y muy, muy jugable y divertida.

¡ESPECTACULAR!

Así que, ahora, coge todo esto, ponle una tecnología visual de primera, con cientos de unidades en pantalla, sitúalo todo en medio de los escenarios más impresionantes de "El Señor de los Anillos" y agítalo bien. El resultado se llamará «La Batalla por la Tierra Media» y, te guste o no la estrategia, créenos, merecerá la pena echarle un vistazo aunque sea en casa de tu amigo, ese que está completamente loco por los muñequitos, las formaciones, las batallas y, sobre todo, por Tolkien, los hobbits y ese extraño Anillo aunque no entiendas muy bien qué tiene para que todos se peleen por poseerlo.

¡Quién sabe! A lo mejor te acabas tú peleando con tu amigo para que te deje echar otra partida a eso de «La Batalla por la Tierra Media» que, ¡ojo!, como te descuides ya verás cómo te enganchará. ¿Qué? ¿Nos apostamos algo? ■ **F.D.L.**

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Género: Rol/Acción
Estudios/Compañía: Troika Games/Activision
Distribuidor: Activision
Idioma: Inglés (texto y voces)
Fecha prevista: 26 de noviembre de 2004
www.vampirebloodlines.com

LAS CLAVES

- Combinará rol y acción, dejando gran libertad para resolver misiones y superar obstáculos.
- Podrás escoger tu protagonista entre siete clanes y configurar a tu gusto sus habilidades.
- La acción se desarrollará entre cuatro distritos de la ciudad de L.A.
- Sólo tendrá modo de juego individual.
- Su tecnología gráfica es la misma que la de «Half-Life 2».
- La versión que se distribuirá en España tendrá los textos y las voces en inglés.

PRIMERA IMPRESIÓN

Rol para gourmets. Apunta alto y mantiene una fidelidad enorme al juego de mesa.

Vampire The Masquerade. Bloodlines

¿Quieres vivir para siempre?

Los vampiros no eran una leyenda. Pero averiguarlo sin poder elegir y tras un mordisco a traición en un callejón... Pues chico, tendrás que sacar partido a tu nueva condición.

El universo de rol de «Vampire. The Masquerade» es uno de los que más seguidores tienen por todo el mundo. Su inusual y fantástica temática, la combinación de modernidad, realismo y horror gótico, y ese halo de romanticismo que suele rodear al mundo de las criaturas de la noche lo han convertido en objeto de culto en todo el mundo. «Bloodlines» es el segundo intento por trasladar –lo que en el mundo del rol viene a ser una tarea imposible, literalmente– de la manera más fiel el juego de tablero al PC. Y, oye, ya sabemos que no todo el mundo se quedará contento –mucho purista puntilloso anda por ahí suelto–, algunos dirán que tendrá más acción de lo deseable, otros que le faltan clanes... pero, por lo que nosotros sabemos muy pocos, por no decir nadie, podrán siquiera insinuar que no será un juegazo. Porque, visto lo visto, «Vampire. Bloodlines» llegará dispuesto a arrebatarle el trono a los pesos pesados del género.

NACIDO A LAS TINIEBLAS

El protagonista de «Bloodlines» –sí, tú, no mires para otro lado– será un vampiro novato. Un humano iniciado por error y sin permiso, algo despistado en este mundo de los seres de leyenda.

¿A qué se parece?



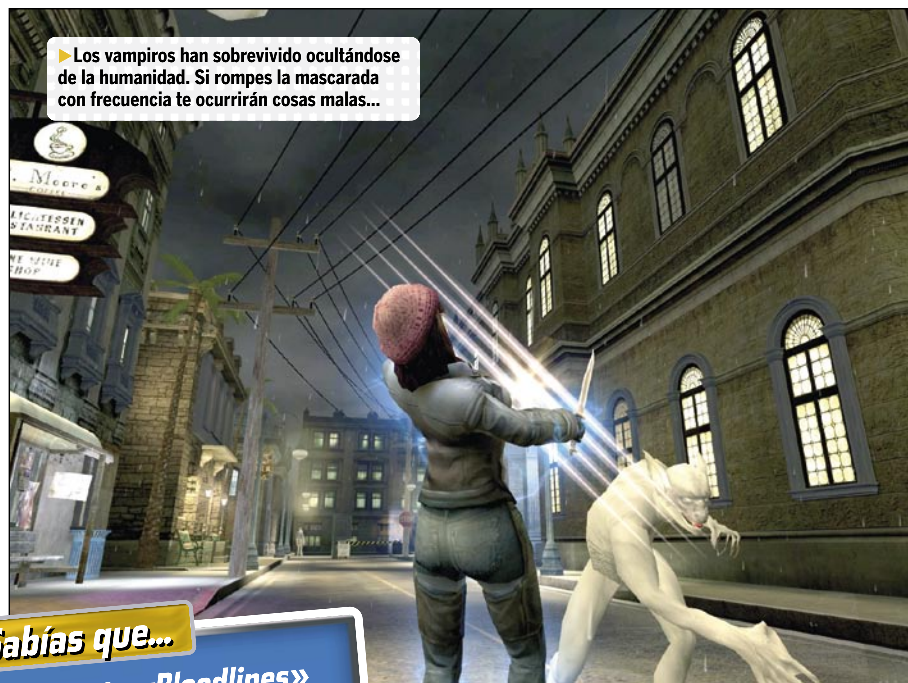
Caballeros de la...

■ El rol "pata negra" del momento también apoya su desarrollo con mucha acción directa.



Vampire. Redemption

■ «Vampire» ya fue retratado en «Redemption», aunque su desarrollo era menos abierto.



▶Los vampiros han sobrevivido ocultándose de la humanidad. Si rompes la mascarada con frecuencia te ocurrirán cosas malas...



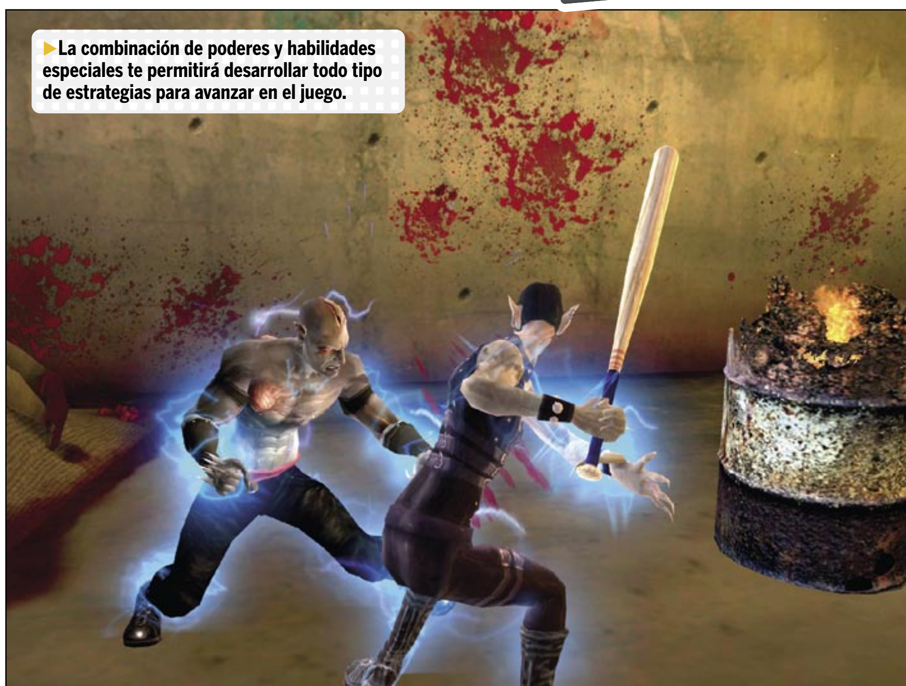
▶Aunque seas un vampiro también podrás manejar distintas armas.

¿Sabías que...

... inicialmente «Bloodlines» iba a incluir multijugador, y se desechó por el tiempo de desarrollo y para potenciar el guión del modo individual?



▶No te fíes de ningún clan rival. Aunque los clanes se respeten entre sí, el enemigo acecha.



▶La combinación de poderes y habilidades especiales te permitirá desarrollar todo tipo de estrategias para avanzar en el juego.

Rol clásico y gráficamente sobresaliente. El realismo del juego sólo se verá limitado por su temática fantástica

En condiciones normales un acto así concluye siempre igual: la ejecución del iniciado. Sin embargo, contigo se ha dado la excepción que confirma toda regla. El Príncipe LaCroix, aún no se sabe muy bien por qué motivo, perdona tu vida –¿o no vida?– a cambio de que le prestes unos servicios que considera muy valiosos. Como recién llegado eres el vampiro perfecto para no despertar sospechas ni recelos entre los ya viejos miembros de los distintos clanes de vampiros que hay repartidos por todo Los Ángeles. Y tu tarea no parece muy compleja ni peligrosa. Se rumorea que un sarcófago perteneciente a un Antediluviano –los primeros vampiros existentes– ha llegado a la ciudad y LaCroix quiere localizarlo.

GUERRA ENTRE VAMPIROS

¿Una misión sin peligro? Pues algo hay detrás del sarcófago de marras cuando de repente todo el universo vampírico enloquece, dispuesto a encontrarlo an- ▶▶

LOS VAMPIROS INVADEN L.A.

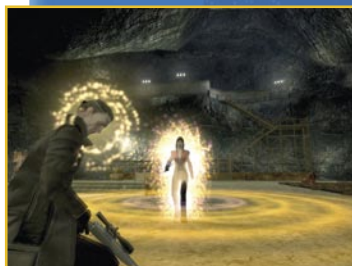


EL ESCENARIO ES L.A., CALIFORNIA. Un entorno real para un juego que quiere también serlo, dentro de su temática fantástica. La acción se traslada, desde el anterior «Vampire», de costa a costa de Estados Unidos –si recuerdas, «Redemption» tenía lugar en Nueva York, además de comenzar su historia en la Edad Media–. La elección de L.A. no es casual. Ni la de los cuatro distritos de la misma en que se desarrolla la acción de «Bloodlines». En el juego descubrirás el concepto que sus protagonistas –¿y también los desarrolladores?– tienen de la ciudad: un lugar corrupto, lleno de ambición, maldad, vicio y degradación... El escondite perfecto para la Camarilla.

SIETE CLANES PARA TI



◀ ¿TE GUSTAN LOS VAMPIROS CON "GLAMOUR"? Algo así como los personajes de las novelas de Anne Rice, vamos. ¿O quizá prefieres ser una bestia ávida de sangre y plena de animalidad sobrenatural? En «Bloodlines» podrás escoger tu tipo de vampiro favorito entre siete clanes.



◀ LA ESPECIALIZACIÓN EN LAS HABILIDADES y los poderes que definen a cada uno de los clanes marcará el tipo de acción que podrás desarrollar en el juego. Por ejemplo, los Brujah son vampiros especializados en combate y el clan Toreador integra a los más hábiles manipuladores.



▶ Estás en L.A., está lleno de vampiros y la ambientación es gótica y punk. Así que no te extrañes de las pintas de los personajes.



▶ Tus poderes y habilidades definirán la acción del juego.



▶ Los lugares públicos son muy frecuentados por vampiros, en contra de lo que pueda parecer.

¿Sabías que...

... el primer sistema que se diseñó para los combates se basaba en tiradas de dados, escogiendo al azar el ataque?

▶▶ tes que tú, aunque eso implique quitarte de enmedio sin miramiento alguno.

Tu personaje, seleccionado entre el clan que quieras de los siete disponibles –Brujah, Toreador, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Ventrue y Tremere– y ajustadas sus habilidades, disciplinas y poderes a tu gusto, tendrá que vérselas, como tú quieras y decidas, con múltiples misiones y objetivos a cumplir.

Esta decisión inicial decidirá el modo en que juegues. Si escoges un Brujah, experto en combate, no intentes convertirte en un manipulador ni un experto en sigilo, porque no tendrás condiciones para ello. Y, hablando de combate, dejemos claro que «Bloodlines» será un título donde la acción tendrá un peso importante. Aun así, en Troika afirman que será posible –pero terriblemente complicado– acabar el juego sin pegar un tiro ni pelear ni una vez.

L.A. SE TIÑE DE ROJO

La ciudad de Los Ángeles será tu patio de recreo. Los distritos de Hollywood, Chinatown, Santa Mónica y Donwtown, tus barrios de juerga y diversión vampírica. Lo que vas a encontrar en ellos es, sin duda, el universo más real y alucinante que hayamos visto en un juego de rol desde hace mucho tiempo.

La combinación de un escenario real y conocido con la fantasía de los vampiros es extrañamente sugerente y absorbente, y, además, el diseño de la acción será sensacional.

Las disciplinas y poderes se integrarán perfectamente con el combate. Los diálogos serán tremendamente atractivos. Muy adultos, muy sensuales, muy divertidos. Y el uso inteligente –y libre en tus decisiones– de tus habilidades de vampiro te mostrarán forma de jugar a rol pocas veces vistas en el género.

Incluso, puede que te sorprenda –si no estás muy puesto en «Vampire»– algún dato curioso como la existencia de un grupo de vampiros –los Kwei Jin– en Chinatown, que no se alimentan de sangre, sino del Chi (la esencia de la vida contenida en todas las cosas).

UN UNIVERSO DE LUJO

La guinda en «Bloodlines» la pondrá el ya conocido hecho de que su tecnología visual es la misma que la de «Half-Life 2». Un "bocado" muy sabroso de realismo que está consiguiendo crear, en las expertas manos de Troika uno de los juegos de rol más bonitos que nunca hayas visto. Y, con las cosas así, ¿estás dispuesto a perderte la vida nocturna de L.A.? Ser vampiro promete ser algo genial. ■ F.D.L.

Serás un vampiro recién creado en un mundo que creías que pertenecía a las leyendas y los cuentos de terror

En la edición impresa, esta era una página de publicidad







- **Género:** Aventura
- **Estudios/Compañía:** Atlantis Interactive Entertainment The Adventure Company
- **Distribuidor:** Virgin PLAY
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Fecha prev.:** Noviembre 04
- ***www.atlantisevolution.com***

LAS CLAVES

- Tienes que viajar a Nueva Atlántida y descubrir por qué ha permanecido oculta.
- Existen cinco grandes mundos, más de veinte ambientes y 30 horas de juego según sus programadores.
- Hay muchos personajes; no te sientes solo como en otras aventuras.
- Bastan diez segundos para aprender a jugar, y no necesitas un ordenador potente.
- La belleza de los gráficos y la música prometen un estilo muy personal.

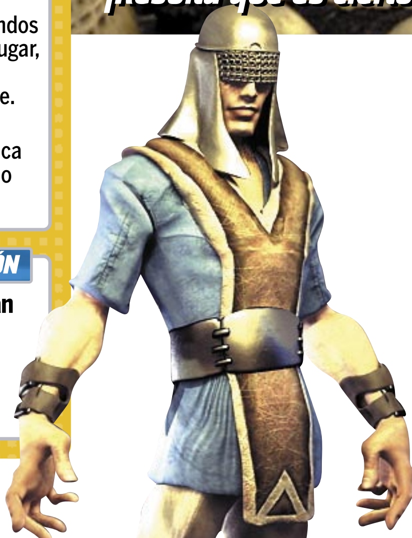
PRIMERA IMPRESIÓN

No te aburrirás. Tan pronto charlarás con los atlantes como huirás de los dioses.

Atlantis Evolution

No estamos solos

Si en el colegio te suspendieron en Geografía por decir que en el interior de la Tierra viven los descendientes de la Atlántida, pide que te revisen el examen: ¡Resulta que es cierto! Si tu profe se echa una partida a «Atlantis» se convencerá.



Imagina que estás disfrutando tan ricamente de un crucero veraniego, y de repente una tormenta te deja a la deriva en una balsa. Justo cuando estás maldiciendo a la agencia por colarte un viaje en época de monzones, aparece una nave espacial y te abduce. "Vaya, de aquí a Venus", piensas, pero no, resulta que la nave te lleva al centro de la Tierra, a una ciudad conocida como Nueva Atlántida.

Interesante historia ¿eh? Pues aún no has visto nada. Ahora , asi como quien no quiere la cosa, traslada todo esto al año 1904, carga el mochuelo a un fotógrafo llamado Curtis Hewitt y tendrás el argumento de «Atlantis Evolution».

PARA TODOS LOS PÚBLICOS

«Atlantis Evolution» es la primera aventura de una serie que aunará lo mejor de las historias de Julio Verne, con el estilo gráfico de películas como «Shrek» o «El Planeta del Tesoro». Un proyecto, a priori, muy interesante que se suma a la moda de hacer más amigables las aventuras en primera persona.

Habrá menos puzzles mentales que en otras aventuras y serán más lógicos de resolver; aparecerán más personajes con los que conversar e interactuar y el uso de objetos volverá a tener el peso que tenía hace una dé-

¿A qué se parece?



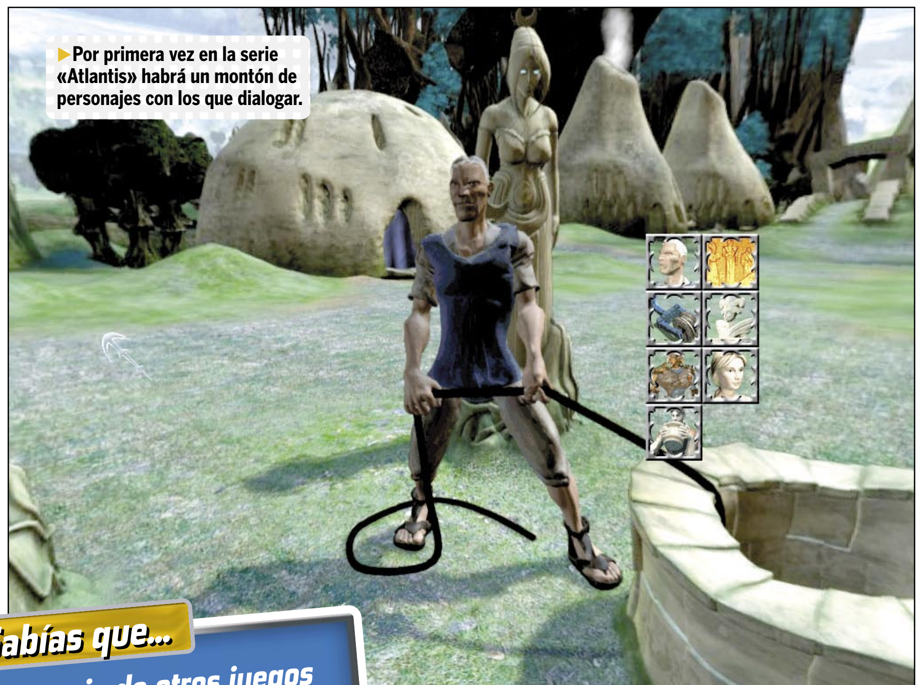
Myst IV

■ Ves la aventura desde los ojos del protagonista, pero en Myst te enfrentas a puzzles mentales.



The Westerner

■ Comparte el diseño de los personajes y el gusto por los diálogos y el uso de objetos.




▶Por primera vez en la serie «Atlantis» habrá un montón de personajes con los que dialogar.



▶Podrás mirar a tu alrededor... ¡una sorpresa!

¿Sabías que...

...al contrario de otros juegos sobre la Atlántida, en éste no hay referencias históricas y toda la mitología ha sido inventada por los guionistas?



▶¿Qué sería de un aventurero sin linterna?



▶Resolviendo los puzzles avanzarás en el guión y resolverás el misterio de los Atlantes.

La serie «Atlantis» evoluciona con gráficos espectaculares, la inclusión de diálogos y mucho más realismo

cada, en las aventuras clásicas de LucasArts, pero, en cualquier caso, los desafíos y las buenas tramas estarán ahí a disposición de todos los aventureros.

En cualquier caso, en «Atlantis Evolution», como es habitual en una aventura gráfica en primera persona, podrás ver lo que ve el protagonista. Te moverás pantalla a pantalla –aunque podrás girar la cámara en cualquier dirección para mirar a tu alrededor–, con unos gráficos bien diseñados y unos escenarios adornados con algunas animaciones: pájaros que revoletean, agua que fluye... ese tipo de cosas.

Como ya habrás deducido, a la hora de jugar el manual será un mero trámite porque su manejo resulta bastante predecible. Con el cursor pincharás en "puntos calientes" para recoger objetos o hablar con los personajes. También habrá un inventario en donde guardar todo lo que recolectes, pues deberás combinarlo y usarlo en otros sitios. Nada de ponerte a arreglar comple- ▶▶

COMO UNA PELI DE PIXAR



PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS. Los programadores de «Atlantis Evolution» no lo ocultan, e incluso presumen de ello: creen que las aventuras en primera persona son demasiado realistas y por eso han usado decorados deformados y animaciones exageradas, como en el cine de animación.

ACABADO PROFESIONAL. Y la verdad es que los protagonistas parecen sacados de cualquier peli de Hollywood: están bien diseñados, agitan los brazos cuando están nerviosos y los gestos de la cara se ajustan a los diálogos. Así que además de ver una película... ¡Puedes jugarla!

UNA HISTORIA CON "CHICHA"



◀ **ESTO ES UNA AVENTURA, AMIGOS.** Así que el argumento suele tener más peso que en otro tipo de juegos. En «Atlantis Evolution» lo vives a partir de numerosos vídeos, conversaciones y, por supuesto, los numerosos objetos que vas encontrando y utilizando en la aventura. Hay mucho que descubrir...



◀ **UNA LEYENDA DE 8000 AÑOS.** Seguro que sientes curiosidad por saber cómo una civilización ha permanecido oculta durante milenios en el interior de la Tierra. Prepárate a descubrirlo al más puro estilo cinematográfico: con persecuciones, traiciones y secretos inconfesables de unos dioses mentirosos.



▶ Los ratos de tranquilidad son escasos. ¿Será un buen momento para ver el paisaje?



▶ Los acertijos serán lógicos: en éste tienes que guiar el tren evitando los caminos marrones.



▶ Siempre que mueres, el juego te vuelve a dejar donde estabas. Así da gusto...

¿Sabías que...

... los programadores han reconocido que el protagonista se parece a Tom Cruise, pero aseguran que no es intencionado?

▶▶ jas máquinas que exigen el título de ingeniero industrial por alguna universidad alienígena... En «Atlantis Evolution» casi todo será hablar, coger y usar. Y la mayoría de las veces, mientras haces todo eso tendrás que correr, esconderte y, en definitiva, no parar ni un segundo.

ALGUNAS SORPRESAS

Otra novedad bienvenida, con respecto a este tipo de juegos, será el montón de personajes que encontrarás en la Atlántida. Prepárate a gastar saliva charlando con dioses, soldados, pueblerinos, espías, traidores, y alguna ayuda inesperada... En las conversaciones siempre habrá varias preguntas para elegir, aunque para descubrir todos los secretos de Nueva Atlántida será necesario explorar todas las opciones.

La música también tendrá un papel importante en la aventura. Está pensada para sumergirte en la trama y producir un efecto relajante cuando pasees por la Atlántida... aunque la verdad, cuando te enteres de lo que pasa, vas a tener poco tiempo para pasear tranquilamente...

No queremos revelarte el meollo del asunto, pero a grandes rasgos, la "policía" de Nueva Atlántida te perseguirá durante casi toda la aventura dispuesta a no darte un respiro, así que tendrás que esquivarlos, engañarlos y resolver acertijos antes de que te pillen...

De todos modos, si lo hacen no te alarmes porque tampoco tendrás que empezar de cero. Si te atrapan, te disparan y caes fulminado pero el juego "rebobina" y apareces en el lugar exacto donde estabas antes de morir. En la práctica, poco importa que te pillen o no, pero bueno, así el desarrollo es mucho más emocionante, y a la larga te diviertes bastante más que en una aventura pausada.

VIAJE A LO DESCONOCIDO

«Atlantis Evolution» nos ha sorprendido gratamente. En la versión que hemos probado todavía quedan algunas cosas por cerrar, como la traducción y el posible doblaje, o la longitud del juego, pero si nos fijamos en el correcto nivel técnico, el interés de la trama y lo bien resueltos que están los primeros puzzles, la cosa pinta bastante bien. Además, el juego funciona en casi cualquier equipo, así que no necesitarás un ordenador de la NASA para disfrutarlo... Ve marcando en tu agenda un próximo viaje a la Atlántida, porque esto, sin duda, promete. ■ **J.A.P.**



La trama tiene mucha importancia: las cosas ocurren porque lo dicta el argumento, no es una cadena de acertijos sin sentido

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

The Fall Last Days of Gaia

Objetivo: sobrevivir

Cuando no es una invasión alienígena o una hecatombe nuclear, se produce un cambio climático que lo arrasa todo. Y tú, ¿qué haces? Pues sobrevivir. Es la ley de la selva.

- **Género:** Rol
- **Estudios/Compañía:** Silver Style/Brigades
- **Distribuidor:** Puntosoft
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** Noviembre 2004
- *www.the-fall.com*

LAS CLAVES

- Combinará rol con acción y combates en tiempo real, con la posibilidad de simular juego por turnos.
- Tendrás a tu disposición más de 500 armas diferentes.
- Podrás manejar vehículos de todo tipo.
- Controlarás grupos de hasta seis personajes.
- Podrás alternar vista en tercera persona y perspectiva subjetiva.
- El universo de juego estará poblado por más de mil personajes diferentes.
- El entorno será muy realista y vivo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Rol futurista y postapocalíptico. Un interesante guión, libertad de juego y acción. Prometedor.

Cuando no es la tecnología que se sale de madre, son los terrorista. Y cuando no, los dos juntos. Pero el caso es que el futuro de la humanidad siempre se presume de lo más negro en los juegos de rol con guión de ciencia ficción. Ahí está el precedente de la serie «Fallout», que parece haber inspirado a los creadores de «The Fall». Eso sí, la catástrofe nuclear da paso aquí al cambio climático, aunque sea provocado por los malvados de turno.

FINALES DEL SIGLO XXI

Es el año 2083 y hace dos décadas unos terroristas robaron unas máquinas destinadas a calentar la atmósfera de Marte para hacer habitable el planeta en el futuro. Las usaron en la Tierra y el resultado fue la expulsión a la atmósfera de grandes cantidades de CO_2 que alteraron de forma radical el clima.

Como consecuencia el planeta quedó casi arrasado. Unos pocos supervivientes luchan ahora por salir adelante, siguiendo la ley del más fuerte.

UN FUTURO... ¿REAL?

A diferencia de las pelis de Mad Max en «The Fall» lo importante no será la gasolina, sino el alimento y la supervivencia –bueno, ahí sí coinciden–. Pero como el planeta se ha convertido en un gran desierto y el agua y la comida escasean, te las tendrás que ingeniar para salir adelante. Para ello nada mejor que seguir eso de “la unión hace la fuerza”.

SEIS MEJOR QUE UNO

«The Fall» basará su acción en el control de grupos con hasta seis personajes. Cada uno con sus propias características y habilidades. Aquí entrarán en juego



¿Sabías que...

...los diseñadores pensaron crear un mundo fantástico, en vez de real, y no lo hicieron al considerar el género saturado?



La supervivencia es la única meta en el universo de «The Fall». Una temática que el rol ya abordó en otros juegos.



Tras el apocalipsis climático, la ley del más fuerte impera en el mundo.

¿A qué se parece?



Fallout

La ambientación de un mundo postapocalíptico era la base del diseño de «Fallout».



UFO Aftermath

La mezcla de acción táctica con rol, controlando a un grupo de personajes, lo acerca a «UFO».


La acción en «The Fall» también transcurrirá en escenarios interiores. ¡Hala, a explorar!


El futuro se pinta muy negro en el mundo en decadencia de «The Fall».

«The Fall» mezcla rol y acción en un entorno realista, donde podrás combatir, comerciar y pilotar distintos vehículos

las opciones esperadas en un juego del género para definir a cada personaje: carisma, fuerza, inteligencia, agilidad, destreza, etc. Combinar los personajes adecuados para tu estilo de juego ya será cosa tuya.

DIRIGE Y COORDINA

Como buen representante del rol, «The Fall» te dejará jugar con gran libertad –comercia, explora, combate...–. Pero llegado el momento del combate encontrarás numerosas similitudes con algunos de los grandes del género. El sistema de batalla diseñado para el juego se divide en dos opciones: de manera automática, dejando todo el peso de la acción a la IA de los personajes, o asignando órdenes de una lista, que se pueden dar en tiempo real o con el juego en pausa –algo muy parecido a lo que ocurre en «Caballeros de la Antigua República».

Además, será posible activar un modo de pausa automática en la batalla si se cumplen determinadas condiciones, lo que permitirá que no te pillen en ningún momento con la guardia baja o despistado. Eso es algo que se repetirá constantemente en «The Fall», la libertad para configurar el estilo de juego, según lo que más te guste.

REALISMO Y FICCIÓN

¿Hasta qué punto pretende ser «The Fall» realista? El realismo se torna como un aspecto básico para los diseñadores, aunque en referencia a la credibilidad del entorno y de la historia. El uso de ciertos objetos, vehículos o armas será uno de los puntos de apoyo en este sentido. Por otro lado encontrarás una acción que se desarrolla en una sucesión temporal –noche y día– muy lograda. Las posibilidades de «the Fall» son enormes. Y se perfila como rol del bueno. ■ J.T.A.

¿CONDUCES O PILOTAS?





EL MUNDO DE «THE FALL» SERÁ DE LO MÁS REALISTA y no sólo en su ambientación y guión, sino también en la forma de moverse por él. Para ello, tendrás a tu disposición vehículos de todo tipo.

POR TIERRA, MAR Y AIRE podrás desplazarte para cumplir objetivos, pelear contra el enemigo o localizar a personajes que te permirán mejorar tu inventario y las habilidades de tu grupo.

Superpower 2

El mundo será sólo tuyo...

Si lo de dominar el mundo te atrae, pero no en plan de esos "malos" de opereta, nada mejor que meterte en una guerra global y conquistarlo.

- **Género:** Estrategia
- **Estudios/Compañía:** Golem Labs/DreamCatcher
- **Distribuidor:** Virgin Play
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** Noviembre 2004
- ***www.golemlabs.com***

LAS CLAVES

- Todos los datos militares se basan en informes de la CIA y de ejércitos reales.
- Podrás jugar por turnos o en tiempo real.
- Es posible escoger tu bando entre más de 190 países reales.
- Incluirá opciones multijugador, hasta 32 usuarios simultáneos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia militar pura y dura. Una simulación política y militar global, basada en la realidad.


La dominación mundial está al alcance de tu mano.


Podrás tener información precisa de todo el globo.


Tendrás que asignar las unidades correctas para cada batalla.

En esto de la estrategia están los jugadores a los que les gusta dirigir batallas sobre el terreno. Jugadores a los que títulos como «Rome. Total War» les fascinan. Luego están los que prefieren más acción que otra cosa. Vamos, que si has visto «Warhammer 40000. Dawn of War», lo tienes claro. Y, luego, están los puristas. Esos a los que lo único que les interesa es tener una mesa delante y planificar estrategias sumamente complejas y globales. Gente que viene, en su mayoría, del mundo del tablero. Y aunque para PC hay pocos juegos que se ajusten a las preferencias de los últimos, de vez en cuando surgen excepciones como «SuperPower 2», capaces de reconciliarte –si estás en esta categoría de jugadores– con tu PC y con tu género favorito.

DOMINACIÓN GLOBAL

«SuperPower 2» será un juego de esos que se dicen "duros". Vamos, que ni será para principiantes, ni para amantes del espectáculo visual. Muy al contrario, hablamos de un título que prescindirá de florituras gráficas, pensado para que te exprimas la cabeza a fondo diseñando estrategias geopolíticas y militares donde influyen infinidad de parámetros. Y, además, basado en la realidad de manera exhaustiva. Todos los datos de «SuperPower 2» se basarán en informes de la ONU, el ejércitos de Estados Unidos y la CIA. ¡Ahí es nada! Y afectan a la situación actual de 194 países.

La estrategia se plantea de un modo purista. Y puedes elegir si la juegas en tiempo real o por un sistema de turnos

Cada uno de estos países estará disponible para que lo escojas como facción y, ¡hala!, a conquistar el mundo o a modificarlo como quieras.

Uno de los puntos más interesantes de «SuperPower 2» será que podrás jugar por turnos o en tiempo real, a tu elección. Un modo será más dinámico y el otro más exhaustivo.

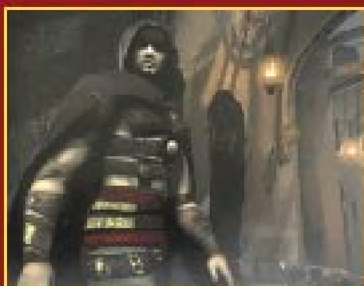
Y, para redondear, incluirá opciones multijugador y un completo editor. Vamos que si te gusta lo real en la estrategia, lo vas a tener muy claro. ■ F.D.L.



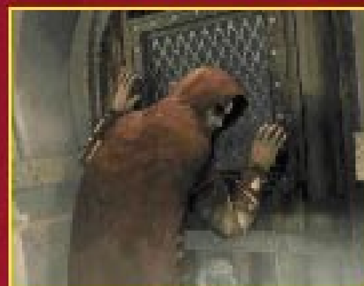
En la edición impresa, esta era una página de publicidad

AHORA ES EL PELLEJO DEL PRÍNCIPE EL QUE ESTARÁ EN JUEGO

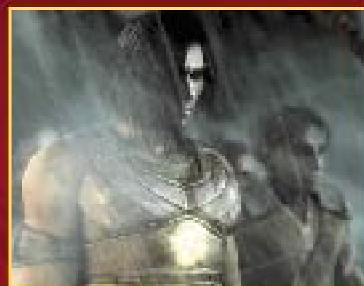
¿PUEDE EL BIEN DESTRUIR EL UNIVERSO? Parece un contrasentido, ¿verdad? Pero la historia de «Prince of Persia. El Alma del Guerrero» es tan elaborada como terrorífica. Cuando el Príncipe salvó el palacio del Sultán de la destrucción por las Arenas del Tiempo –en el primer juego– creó, sin saberlo, una distorsión en la línea temporal del universo que desató todo el poder de las fuerzas del Mal con un objetivo: acabar con su vida antes de que pueda restablecer el orden natural y viajar de nuevo al pasado para destruir las Arenas.



▲ **UN PERSONAJE EMBOZADO** huye por las callejuelas de Babilonia. Algo le persigue, una sombra, la presencia viva del Mal. Así será la introducción de «Prince of Persia 2».



▲ **NO HAY SALIDA.** El embozado no es otro que el Príncipe. De pronto, se ve atrapado sin salida, y sin ayuda, en la ciudad. El Dahaka le ha encontrado. Saca sus espadas y...



▲ **UN SALTO EN EL TIEMPO.** De repente se produce un "flashback". Días atrás el barco del Príncipe, ahora un guerrero experimentado, es abordado. El juego acaba de comenzar.

Las cicatrices del guerrero

PRINCE OF PERSIA 2

Han pasado varios años desde que el Príncipe salvó el palacio del Sultán, sólo para acelerar, sin saberlo, su destrucción personal. Jugar con el poder del Tiempo tiene sus riesgos. Y el Príncipe, ahora un guerrero duro y experto, lo va a descubrir de la forma más dolorosa. ¿Quieres acompañarle?

Los misterios de las Mil y una Noches, el exotismo de Oriente, leyendas y mitos... Por lo general todo lo relacionado con la antigua Persia está rodeado de un halo de romanticismo y misterio. Pero toda moneda tiene una cara y una cruz. Y la parte más oscura y bárbara no es tan bonita, aunque promete ser apasionante.

¿De qué hablamos? Evidentemente de las nuevas aventuras del Príncipe de Persia. «El Alma del Guerrero» es el subtítulo de una segunda parte que promete dejar en mantillas la explosión de acción y aventura que fue «Las Arenas del Tiempo». El regreso del Príncipe –bueno, su segundo regreso, que el anterior juego ya era una puesta al día del clásico de los 80– promete ser un puro espectáculo de acción, lucha, adrenalina desbordada y un desafío para todos los amantes del género. ¿Que no te lo crees? Sigue leyendo y descubre todos los secretos del "romántico" mundo de Oriente.

La acción intensa y el combate se imponen en esta segunda parte sobre el toque de aventura del juego original

EL MAESTRO GUERRERO

«El Alma del Guerrero» dará comienzo a su historia unos años después de la conclusión del juego anterior. El Príncipe se ha convertido en un experto guerrero. Las incontables batallas en que ha participado han marcado a sangre y fuego su carácter. Ya no es el pipiolo de «Las Arenas del Tiempo», romántico y honorable en la lucha. Ahora sabe que la muerte del enemigo es el único final posible. Pero, claro, ignora que precisamente la muerte es lo que el Mal ha planeado para él.

EL MAL DESPIERTA

La liberación de las Arenas del Tiempo provocó una ruptura en la línea temporal del universo y gracias a ella el Mal vio incrementado su poder.

El Príncipe, de regreso a su Babilonia natal, descubre lo que ocurrió como consecuencia de sus actos. Decidido a acabar de una vez por todas con las fuerzas de la oscuridad intenta viajar al pasado –gracias al poder adquirido de las Arenas– para, precisamente, evitar su error.

Pero el Mal no está dispuesto a perder su favorable situación. La Emperatriz del Tiempo –la mala, malísima de esta segunda parte– descubre los planes del Príncipe y libera al Dahaka, una criatura sobrenatural que intentará matar al prota- ▸▸

- Género: Acción
- Estudios/Compañía: Ubisoft Montreal/Ubisoft
- Distribuidor: Ubisoft
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Noviembre 2004
- www.princeofpersiagame.com

LAS CLAVES

- Su calidad gráfica será muchísimo mejor que la de «Prince of Persia».
- La acción y el combate se impondrán sobre el toque de aventura.
- Los combates se basarán en un diseño mucho más libre y espectacular, llamado "Free Form Fighting".
- Podrás manejar dos armas al mismo tiempo, usando ambas manos.
- Habrá muchos personajes más, muy relevantes en la historia del juego.
- La acción será más dura y sangrienta que en el juego original.

PRIMERA IMPRESIÓN

Acción 100%. El príncipe es ahora todo un guerrero. Más duro y real que «Prince of Persia».



▲ TODO UN MAESTRO GUERRERO. Los nuevos movimientos y animaciones diseñados para el Príncipe demuestran su mayor experiencia en el combate.

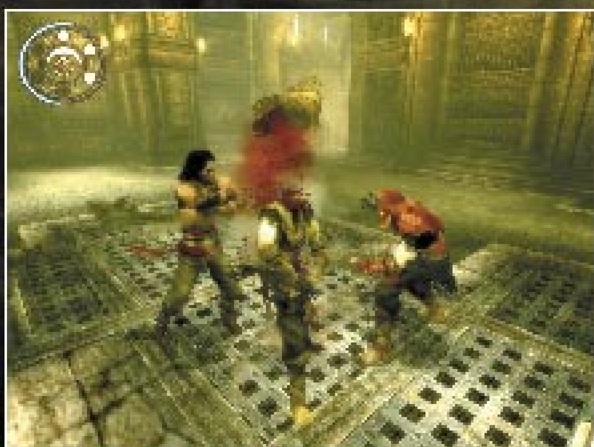


▲ COMBATE A DOS MANOS. Además del arma principal podrás usar una secundaria que, incluso, puedes arrebatar al enemigo una vez vencido.





▲ ¡UNA COMBINACIÓN LETAL! La posibilidad de combinar movimientos de un modo libre te permitirá ejecutar golpes de gran potencial destructivo.



▲ ¡HE DICHO QUE TE QUITES DE MI CAMINO! Si un enemigo se te resiste, no lo dudes... usa un combo de decapitación y el camino quedará libre.

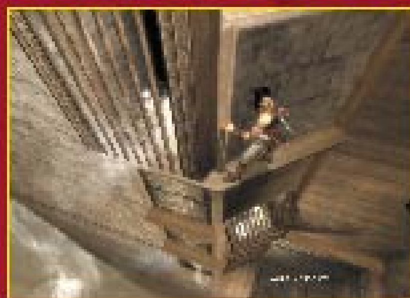


▲ ¡NO DEJES QUE TE RODEEN! Como siempre, el enemigo buscará la táctica más efectiva para acabar contigo, como rodearte. Pero también habrá combos muy útiles para salir de estas situaciones...

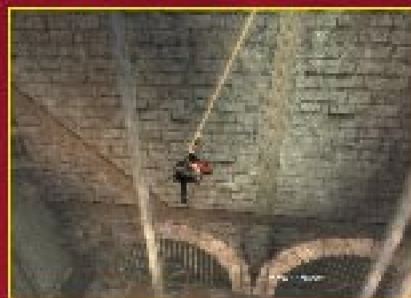


▲ ¡QUE CORRA LA SANGRE! El nivel de crudeza y violencia de «Prince of Persia. El Alma del Guerrero» se ha incrementado notablemente sobre el original. Ahora verás cómo llega la sangre al río.

EL PRÍNCIPE SIGUE SIENDO UN ACRÓBATA



LA AGILIDAD DEL PRÍNCIPE continúa siendo uno de los aspectos más trabajados en las animaciones del protagonista. Y aunque el combate domina ahora sobre la parte de aventura, el diseño de muchos escenarios se mantiene fiel al original.



SALTOS, CUERDAS, PALANCAS... se van a colocar en tu camino para hacer algo más difícil conseguir tus objetivos. Sin embargo, los controles se han simplificado notablemente respecto al primer «Prince of Persia» potenciando la jugabilidad.

gonista de nuestra historia por todos los medios. Y así empezará la nueva gran aventura del Príncipe.

LUCHA A MUERTE

El complejo entramado del guión en «El Alma del Guerrero» se desarrolla en el diseño del juego evolucionando del original –combinación de aventura y combate– hacia una acción mucho más directa, salvaje y espectacular.

Los chicos de Ubi han hecho madurar al personaje principal y le han dotado de nuevas habilidades, unas animaciones mucho más reales y complejas, una estética más dura y oscura y han creado un conjunto más sólido y apabullante que «Las Arenas del Tiempo».

Uno de los aspectos más destacados de esta continuación es la creación del llamado "Free Form Fighting", un esquema de lucha basado en combos de una forma "abierta". Muy bonito, sí, pero... ¿qué es esto en la práctica?

CREA TU PROPIO ESTILO

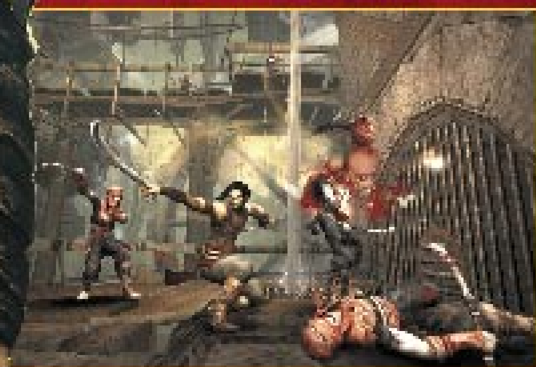
De forma resumida, los movimientos que forman estos combos se pueden recombinar, de manera que en lugar de cuatro, cinco o más combos predefini-

¡LUCHA COMO QUIERAS!



EL GRAN HALLAZGO DE «PRINCE OF PERSIA 2» será, sin duda, lo que se ha denominado "Free Form Fighting"... Lo que podríamos traducir, un poco a nuestro aire, como "Sistema de Combate Libre". Pero, claro, ¿y esto qué demonios es? En pocas palabras es un sistema de combos. El diseño de los combates permite ir aprendiendo poco a poco nuevos movimientos. Y, una vez hecho a ellos puedes mezclarlos como quieras. No son combinaciones cerradas, sino que una vez "aprendidas" por el personaje, puedes jugar con ellas con un estilo propio.

¡UN TIPO MUY DURO!





EL PRÍNCIPE ES UN HÉROE. Eso está claro, ¿no? Ahora bien, reconozcamos que su imagen en el juego original era un poco... hmm, "blandita". Pero el chico se ha curtido, le ha crecido pelo en el pecho (es un decir) y se ha convertido en un maestro del combate.

UNA ESTÉTICA MÁS DURA Y "GORE" definirá por tanto la acción en «Prince of Persia 2». El protagonista es ahora más salvaje en sus formas y combates. Domina la lucha con espada a dos manos y no se corta un pelo en rebanar a sus enemigos por la mitad o –¡glups!– decapitarlos de un tajo. ¡Muy fuerte!



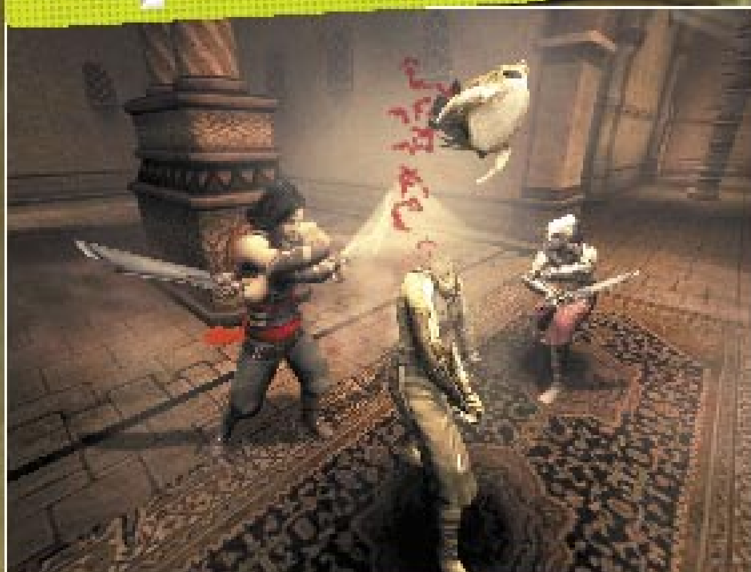
El nuevo estilo de lucha permite realizar múltiples y salvajes combos con una sencilla combinación de movimientos

dos puedes mezclarlos y conseguir otros nuevos, más destructivos o eficaces, según la situación. Vamos, que puedes crear tu propio estilo de lucha a poco que empieces a dominar los movimientos básicos.

Aquí entrará en juego otro dato importante. El Príncipe será ahora capaz de luchar de un modo mucho más "profesional" –¿existe la profesión de guerrero?–. Podrá manejar dos espadas con ambas manos. Será capaz de realizar llaves al enemigo, de sorprenderle por detrás moviéndose sigilosamente, de utilizar las armas del enemigo una vez eliminado y, todo ello, sumando las habilidades que ya desplegaba en «Las Arenas del Tiempo». Vamos, que estará hecho un monstruo de la lucha cuerpo a cuerpo.

LA ESENCIA DEL PRÍNCIPE

Lo mejor en «Prince of Persia 2» será que la esencia del juego original no se perderá, pese a la evolución y madurez del nuevo diseño. Seguirás controlando al protagonista mientras salta, se balancea, hace equilibrios, corre por las paredes y, claro, domina el tiempo retrocediendo unos segundos en sus acciones, si es que has cometido un fallo. Pero también añadirá nuevos movimientos –no sólo de combate–. Por ejemplo, lo verás descolgarse por cortinas y pendones, rasgando la tela mientras se descuelga agarrando su espada, saltando de un ▸▸



▲ UTILIZA EL ENTORNO. Los combos en «Prince of Persia 2» no se limitan a combinar golpes. Como en el primer juego podrás usar paredes y columnas para coger más potencia en el golpe.



▲ EL EXOTISMO DE PERSIA. La calidad de los diseños de los escenarios es en el juego promete ser sobresaliente. Las mejoras técnicas en el apartado gráfico te descubrirán fases de ensueño.

LA NÉMESIS DEL GUERRERO

EL PRÍNCIPE NO PARA DE HACERSE ENEMIGOS en sus aventuras por todo Oriente. Y es que desde que liberó las Arenas del Tiempo las fuerzas del Mal se han aliado para acabar con él. La cosa es que las Arenas han permitido a los malvados incrementar su fuerza y poder y el Príncipe intenta acabar con esta situación.

LA APARICIÓN DE NUEVOS ENEMIGOS lo complica todo. La Emperatriz del Tiempo ha quedado liberada junto a las Arenas. Ha creado una criatura mítica, encarnación de todo Mal, el Dahaka. Además, está la representante más "terrenal" de la Princesa, Shahdee, una guerrera de armas tomar... Vamos, que no te vas a aburrir.



▲ PEQUEÑOS O GRANDES, LOS ENEMIGOS NO TE DAN TREGUA. ¡Prepárate a luchar contra enemigos gigantescos! La acción no tendrá tregua y te pondrá al límite en todo momento.





▸▸ lado a otro y combinando movimientos de forma mucho más natural y realista que en el primer juego. Y, además, con una calidad visual mucho mayor. Y es que «El Alma del Guerrero», pese al año escaso transcurrido desde la aparición de su predecesor, mejorará de forma pasmosa todo lo que pudiste ver en «Prince of Persia». Una auténtica maravilla.

El guión de «Prince of Persia 2» es más complejo que el original e intervendrán muchos más personajes secundarios

EL MAL ES UNA MUJER

Pocas veces se ha visto un juego de acción donde tu Némesis es una mujer –bueno, ¿alguien se acuerda de «SiN» y la tremeda Elexis Sinclair?–, pero es que además «Prince of Persia 2» te enfrentará no a una sino a dos terribles enemigas. Por un lado, la Princesa del Tiempo. Por otro, su "generala", Shahdee. Y no te fíes de su condición femenina. Será una contrincante de las que hacen época, ya que será un rival incluso superior al protagonista en su maestría en el combate. Pero tiempo tendrás de conocerla, porque su presencia se hará visible en numerosas fases del juego. Sin ir más lejos, nada más comenzar el mismo, en un espectacular abordaje al barco del Príncipe.

«El Alma del Guerrero», en fin, promete ser toda una joyita. Si te gustó el primero, vas a alucinar con la evolución que ha sufrido. Si no, vas a descubrir un título que, seguro, no te dejará indiferente. ■ F.D.L.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES.
No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO.
Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO.
Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL.
Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS.
Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA.
Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.

La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.

90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.

JUEGO DEL MES El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.

JUEGO RECOMENDADO Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI

A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA

JUEGO DEL MES Micromanía

Vive el tuning

Need for Speed Underground 2

Tú llevas el tuning en la sangre. Has tuneado tu coche, tu ordenador, tu teléfono móvil y hasta habrías tuneado a tu novia si se hubiera dejado... Y ahora buscas un desafío a tu altura, ¿no? Pues no busques más, porque la serie «Underground» ha vuelto y las noches de la ciudad no volverán a ser las mismas.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

3+

- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** EA Games
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** 18/11/2004 **PVP Rec.:** 49,95€
- **Web:** **www.eagames.com/official/nfs/underground2/es/home.jsp**

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Nº de coches:** Más de 30
- **Modos de juego:** Aventura y carrera rápida (circuito, sprint, drag, drift, street x, liga underground y conducción libre).
- **Editor:** No
- **Multijugador:** Sí
- **Conexión:** Internet y red local.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 933 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900
- **Conexión:** ADSL



▲ Las distintas cámaras nos ofrecen la posibilidad de ver la carrera casi casi desde donde nos dé la gana. La buena noticia es que todas son jugables.



▲ Podemos tunear nuestro coche con cientos de accesorios oficiales de una lista de marcas en la que no falta ninguno de los principales fabricantes.



▲ El juego te ofrece la oportunidad de de evaluar todos los ajustes en un banco de pruebas, para que juzgues las mejoras obtenidas.



▲ Siente toda la fuerza del tuning más cañero. Coge tu coche, conviértelo en una máquina invencible y lánzate a la calle en busca de carreras clandestinas. La noche y la ciudad son tuyas para que las conquistes.



▲ Compite para ganar la mayor cantidad de pasta posible, personaliza tu coche, mejora su rendimiento al máximo y haz añicos todos los récord en el mundo de las carreras underground.

El fenómeno del tuning sigue pegando cada vez con más fuerza en todo el mundo y, claro, los videojuegos no se escapan a su influencia. Si en su anterior entrega la serie “Need for Speed” ya entraba de lleno en el universo de las carreras underground, ahora la cosa va a más, con más modificaciones disponibles, más coches donde instalarlas, más circuitos donde probar estos coches y, como postre, un nuevo modo aventura para disfrutarlo todo. ¿Que no puede ser? Anda, sigue leyendo.

AVENTURAS A 250 KM/H

Como bien sabes los “Need for Speed” son juegos de velocidad tipo arcade: nada de rollos realistas en los que casi tienes que haberte sacado el B-2 para dominar el coche. Aquí todo está orientado a la diversión: olvídate de los accidentes, pisa a fondo el acelerador y no sueltes el freno de mano para tomar las curvas. Y te preguntarás... ¿Y qué tiene de nuevo «NFS Underground 2»? Pues, vas a alucinar.

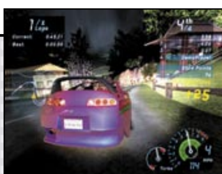
De entrada se ha incluido un modo aventura, que se desarrolla a lo largo del mapa de una ciudad entera, dividida en cinco distritos, todos ellos diferentes entre sí, por los que te puedes mover como te dé la gana. ¿Y eso para qué? Muy sencillo, para que te lo curres y te enteres de las distintas carreras ilegales que se están celebrando, llegues a tiempo, te inscribas, las corras, y, por supuesto, las ganes... ¡no esperamos menos de ti!

Cada victoria que logres te permitirá acceder a nuevas carreras más exclusivas, obtener dinero y, lo que es más importante, accesorios nuevos para tu coche. Pero, ojo, no cantes victoria, que no es nada ▶▶

Hazte un nombre en el mundo de las carreras ilegales y consigue construir el coche más potente y espectacular

La referencia

NFS Underground



- **El sistema de juego es idéntico** en los dos, pero la segunda parte ofrece más opciones, destacando especialmente el modo aventura.
- **«NFS Underground 2» tiene más opciones de tuning** y más coches que su predecesor.
- **El apartado gráfico** sigue siendo espectacular pero es similar en ambos títulos.





▲ Los menús que hay que usar para personalizar tu coche son accesibles, intuitivos y muy manejables.



▲ «NFS Underground 2» pone a tu disposición 30 coches reales entre los que encontrarás modelos de todo tipo, desde los más rápidos y ligeros, hasta los más pesados y contundentes. Eso sí, después de pasar por tus manos, nadie podrá reconocerlos.



▲ Todos los escenarios del juego son un lujo de ambientación y detalle. Cada uno tiene su propio toque y es fácil distinguir a simple vista los diferentes barrios de la ciudad.



▲ El control del juego es tan agresivo como en la anterior entrega. Si te ves muy mal en una curva, tiras de freno de mano, un derrape a tiempo y ya estás otra vez en la carrera.

DE NOCHE, EN LA CIUDAD



EL MODO AVENTURA. Entra de lleno en la vibrante vida nocturna de una gran ciudad. Tendrás que buscar la información en las calles y llegar a tiempo a las carreras ilegales. Y todo para convertirte, poco a poco, en una leyenda.

▸▸ fácil: las condiciones meteorológicas y, por supuesto, la endiablada inteligencia artificial de los pilotos rivales, capaces de llevar a cabo las maniobras más arriesgadas con un comportamiento muy realista y competitivo, te las harán pasar canutas.

Pero aquí no acaba la cosa. Si lo tuyo es ir al grano «NFS Underground 2» te ofrece también numerosos modos de juego directo en los que pondrás a prueba distintos aspectos relacionados con tu habilidad al volante. ¿Aún quieres más?

UNA LISTA INTERMINABLE

Sin duda el verdadero centro del juego es el tuning, y por eso se han incluido cientos de nuevos accesorios oficiales de todas las grandes marcas para que puedas modificar tu coche, a elegir de entre los más de 30 modelos distintos disponibles, hasta hacerlo irrepetible. Podrás cambiar las ruedas, la carrocería, la pintura, las luces, las lunas, los alerones... y así hasta completar





▲ Los pilotos rivales no se chupan el dedo, eso te lo podemos garantizar. Ninguno dudará en intentar las maniobras más arriesgadas para echarte de la carrera por cualquier medio. Por suerte nos las sabemos todas.



▲ El apartado gráfico del juego ha mejorado con respecto a la anterior entrega y ahora es más espectacular. Los modelos de los coches, los efectos luminosos, los escenarios... prepárate para vivir una experiencia única.

Puedes personalizar tu coche como quieras, hay tantas opciones y accesorios que será inigualable

una enorme lista de opciones. Además, para hacerlo aún más completo, podemos probar al momento todas las modificaciones para que comprobemos su efecto sobre el rendimiento del coche. Si sacas un coche feo a la pista, chaval, es porque quieres.

COCHES IRROMPIBLES

En el apartado gráfico no ha sufrido demasiados cambios respecto al anterior, así que una vez más nos encontramos ante un enorme realismo en la reproducción de los modelos y unos entornos detallados e impactantes. Por desgracia, los coches siguen sin sufrir desperfectos en los accidentes, con independencia de la "piña" que se hayan metido.

De todas formas, al margen de cualquier pequeño problema, es difícil ponerle muchas pegas a «NFS Underground 2». Es divertido, adictivo, directo, está lleno de opciones y, encima, ofrece un modo aventura en el que podremos explorar una ciudad entera y vivir toda la emoción de las carreras underground. ¿Estás preparado para convertirte en una leyenda de las carreras ilegales? Nosotros estamos en ello. ■L.E.C.

Alternativas

• TOCA Race Driver 2
El juego de velocidad más completo del momento, ofrece una experiencia mucho más realista.
▶ Más inf. MM 112 ▶ Nota: 90

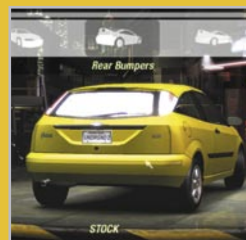
• Midnight Club II
Un planteamiento parecido, aunque sin duda más limitado en número de opciones.
▶ Más inf. MM 104 ▶ Nota: 80



▲ Es una pena, pero aunque a menudo hay accidentes, ni el coche ni tú sufriréis el menor rasguño. Ahí no nos hubiera importado un poco de realismo.

EL COCHE DE MIS AMORES

EL TUNING. Es el verdadero protagonista del juego y por eso se han aumentado las opciones. Ahora dispones de cientos de accesorios oficiales, además de las modificaciones de pintura, pegatinas o lunas, entre otras. Ya no tienes excusas para ponerte el coche como te apetezca.



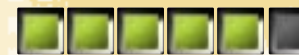
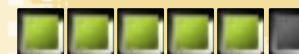
FÁCIL MANEJO. Los menús desde los que se controla todo el proceso son muy sencillos y te permiten hacer pruebas y modificaciones con total libertad, viendo el resultado en tiempo real sobre la carrocería de tu coche. Así, si no te gusta, pues lo cambias y en paz.



Nuestra Opinión

VELOCIDAD Y TUNING. *Elige tu coche, personalízalo a tu gusto y disfruta a tope del vibrante mundo de las carreras underground. Una vez que arranques pasarás mucho tiempo quemando gasolina.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA

- El modo aventura le añade una nueva dimensión y sigue siendo accesible y divertido desde el primer momento.
- Los cientos de nuevas opciones de tuning disponibles.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los coches siguen siendo indeformables.
- En algunas carreras puede resultar muy difícil hacerse con la victoria.

MODO INDIVIDUAL — 93

▶ **PARA JUGAR HASTA HARTARTE.** *Tiene mucho de todo y tan bueno que el tiempo pasará sin que te des cuentas. Fijo que te enganchará.*

MODO MULTIJUGADOR — 95

▶ **ENSEÑA TU COCHE.** *Las opciones multijugador podrían ser más variadas, pero poder enfrentar tu coche tuneado a los de tus amigos es una pasada.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



La juerga padre

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude



La referencia



La Fuga de Monkey Island

- **Ambas son dos aventuras** que destacan por su sentido del humor.
- **El carácter adulto de «Magna Cum Laude»** contrasta con el argumento para todos los públicos de Monkey.
- **El sistema de juego** de la referencia es más fiel al estándar del género, mientras que en «Magna Cum Laude» se introducen algunos giros bastante orignales.

¿Así que quieres pasar un buen rato? Pues mucho nos tememos que tenemos que pedirte el DNI, amigo. A ver, a ver... Mayor de 18, perfecto, pero, oye, ahora no te hagas el melindres, que aquí llamamos a las cosas por su nombre...

La serie Larry es un clásico en PC, tanto por ser una de las más antiguas, como por ser también una de las más divertidas, pero lo cierto es que ya le hacía falta un lavado de cara. Un lavado que llega con «Magna cum Laude», una nueva entrega de la serie que la revitaliza, dándole un tono más adulto y un nuevo y original sistema de juego. ¿El resultado? Una aventura imprescindible para todos los que quieran pasar un rato divertido y, por supuesto, tengan edad para pedir alcohol en un bar.

ASUNTOS DE FAMILIA

Nuestro protagonista es Larry Loveage, sobrino del entrañable Larry Laffer. El argumento gira alrededor de un concurso de citas de la tele en el que queremos participar y para logarlo debemos demostrar que somos los reyes del campus en cuanto a "contactos" se refiere, "haciéndonoslo" con 15 chicas diferentes, dentro de un repertorio tan divertido como variado con todos los estereotipos de chica imaginable: la tía buena tonta, la freak, la mística, la aficionada a los videojuegos (lo juramos)...

Para enfrentarnos a ellas el juego utiliza un sistema que tiene poco que ver con el tradicional "apunta y pulsa" del género.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** High Voltaje Software/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** www.who-is-larry.com Una divertida web con mucho contenido para descargarte. Eso sí, en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Chicas para ligar:** 15
- **Tipos de minijuego:** Más de 10
- **Finales alternativos:** 3
- **Trajes para Larry:** 6
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III a 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** No requiere

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No requiere



▲ Vive con Larry la juega más loca y no dejes títere con cabeza hasta que todas las chicas del campus hayan pasado por tus manos. La tarea no es fácil, pero el premio lo merece: participar en el concurso más popular de la tele.



▲ Como en las mejores aventuras, también hay que buscar objetos y dinero.



▲ A la que te descuidas las chicas se desnudan... ¡Esto es un sueño!



▲ Larry hará lo que sea con tal de "pillar cacho": disfrazarse, mentir... e incluso trabajar. ¡Qué dura es la vida en la universidad si uno se toma en serio todas las "pruebas"!



▲ Algunas chicas nos exigen que vistamos un traje determinado, así que habrá que rascarse el bolsillo.

En su lugar nos ofrece minijuegos –pulsar los cursores en una secuencia o lanzar monedas con el ratón, por ejemplo– para resolver los diálogos y las pruebas. Aunque puede parecer una idea extraña, en realidad se trata de un sistema muy entretenido y divertido. Además, parte del espíritu clásico sigue presente, ya que también tenemos que explorar todo el campus y sus alrededores en busca de dinero escondido e items secretos.

NO APTO PARA MENORES

Pero más allá de su novedoso sistema de juego, hay dos características que marcan la diferencia en «Magna Cum Laude». Una es su tono adulto, que lo aleja del resto de aventuras de la serie, y es que los desnudos y las referencias sexuales son una constante a lo largo de todo el juego. La segunda, que compensa en parte la primera, es su desternillante sentido del humor. En el mejor espíritu de la serie, los encuentros con las chicas son para troncharse, igual que las pruebas, las animaciones, los personajes secundarios o los centenares de líneas de diálogo que llenan todo el juego. Por su- ▶▶



Ponte en la piel de Larry Loveage y vive, desmadre tras desmadre, una aventura no apta para menores pero desternillante

DIFICULTAD CERO



PRUEBA SUPERADA. Los diferentes minijuegos que hay que cumplir en «Magna Cum Laude» no son demasiado complicados y sólo requieren un poco de destreza y rapidez de reflejos. Aún así, si se nos atraganta alguno sólo tenemos que gastar unos pocos items secretos de los que hemos ido recogiendo para "saltarnos" esa prueba como si la hubiéramos realizado. El resultado es un juego en el que es casi imposible atascarse.



▲ Las pruebas del juego se resuelven mediante minijuegos bastante sencillos que sólo requieren algo de destreza, práctica y rapidez de reflejos... Todo un detalle.

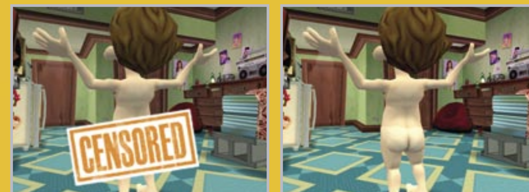


▲ Los gráficos 3D son tan despampanantes como las chicas del juego. ¿Habéis visto que curvas? ¡Si Larry Laffer estuviera para estos trotes, de qué iba a dejar cancha libre a su sobrino!



▲ Alcohol, mentiras, sexo,... las aventuras de Larry no son precisamente edificantes, pero, oye, te aseguramos que son muy divertidas. Eso sí, no olvides que es un juego para adultos.

SIN CENSURAS



LA VERSIÓN ÍNTEGRA DEL JUEGO. Como os comentábamos el mes pasado en su preview, «Magna Cum Laude» ha aparecido en Estados Unidos en una versión censurada. Las diferencias son pocas pero significativas. Para empezar el cartel de censurado que aparecía sobre los desnudos ha desaparecido, como podéis ver en las imágenes que acompañan este cuadro.

EN CUEROS. La otra gran diferencia es que al abrir los contenidos extra del juego podemos activar una opción para que en los minijuegos las chicas "paguen prenda" con su ropa y, si ganamos, se quedan totalmente desnudas, a diferencia de la versión americana, en la que se quedaban en ropa interior.

El humor de «Magna Cum Laude» es un tanto especial, por no decir algo más fuerte, pero tiene su punto

▶▶ puesto, a esto ayuda mucho el doblaje de todas las voces, uno de los mejores trabajos que hemos visto, tanto por la elección de las voces, como por la traducción de los numerosos chistes y juegos de palabras que han sido muy bien traducidos.

Todo el juego es, en fin, una comedia delirante. Es, eso sí, un humor machista y algo grosero, en la línea de la serie de películas «American Pie», y no es, desde luego, ni apto para menores ni para todos los paladares, pero si te va este tipo de humor, no quedarás defraudado.

El juego, lógicamente, también tiene algún fallo, pero el más importante de todos es, probablemente, que pese a todo resulta demasiado corto. Entre el bajo nivel de dificultad y que sólo hay quince chicas para conquistar, es fácil acabarse el juego de una sentada en un solo día, y claro, te quedas con ganas de más. Eso sí, mientras dura, «Magna Cum Laude» es un juego absorbente y muy, pero que muy entretenido. A poco que te guste este tipo de humor, un poco "tontorrón", no te despegarás del ordenador ¡Palabra! ■J.P.V.

Alternativas

• The Westerner
Una aventura más "clásica", también divertida, pero con un tono mucho más infantil.
▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 92

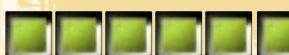
• Obscure
Esta historia de terror tampoco es apta para menores. Combina a partes iguales aventura y acción.
▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 85

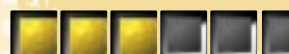
Nuestra Opinión

AVENTURA PARA ADULTOS. *Una aventura que se apropia del espíritu "American Pie" y lo transforma en un videojuego para troncharse. Eso sí, sólo para adultos, preferentemente varones y que no tengan demasiados remilgos.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- Si te gusta este tipo de humor te partirás de la risa, de principio a fin.
- El doblaje es fantástico. El sistema de juego es original, sencillo y divertido.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Resulta muy corto. Hubiéramos querido más chicas, más pruebas, más de todo...
- El humor es muy poco sutil y bastante machista; no es apto para todo el mundo.

MODO INDIVIDUAL

▶REFRESCANTE. *Una aventura sencillita y algo corta pero, definitivamente, para partirse de risa. Larry ha vuelto, ¡por fin!, y está en mejor forma que nunca.*

88

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La evolución de la velocidad

Colin McRae Rally 2005

Sí, habíamos prometido no volver a empezar la review de un juego de rallies haciendo una parodia del copiloto de Carlos Saínz, pero... es que es tan difícil resistirse... ¡Qué demonios!: "¡Ojo curva! ¡arrasssss!"



Si hay una saga que ha sabido captar como nadie el espíritu del mundial de rallies, ésa ha sido sin duda "Colin McRae". Pero nada es eterno y en los últimos meses la competencia se ha endurecido hasta tal punto que su hegemonía peligraba muy seriamente. Con este panorama, la nueva entrega de la serie ha llegado dispuesta a barrer del mapa todas las dudas que pudiese haber sobre su liderazgo, con una avalancha de novedades y mejoras que entusiasmarán a todos los aficionados a la velocidad.

EMPIEZA DE CERO

Aunque en un principio «Colin McRae Rally 2005» pueda parecer muy similar a su antecesor, la verdad es que ofrece novedades muy interesantes, sobre todo el modo Carrera, en el que se concentra la auténtica salsa del juego. En él comienzas sien-

La referencia

Colin McRae Rally 2004



- **Ambos nos enfrentan a un campeonato de rallies,** pero la referencia no posee el completo modo Carrera, por lo que es más corto.
- **Más de la mitad de los tramos** de «Colin McRae Rally 2005» son completamente nuevos.
- **En los escenarios de la nueva edición** se nota la evolución de los gráficos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

3+

- **Género:** Simulador
- **Idioma:** Castellano (manual, textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Proein **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,90
- **Web:** es.codemasters.com/colinmcrae2005/ Página en castellano con mucha información.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Carrera, Campeonato y Reto.
- **Nº de rallies** 9 internacionales
- **Coches:** 34 **Circuitos:** Más de 76.
- **Tramos:** Más de 300
- **Multijugador:** Sí, hasta 8 jugad.
- **Modos Online:** Etapas y Rally.
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible Directx 9.0c
- **Conexión:** Módem 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX 9.0c
- **Conexión:** ADSL



▲ Ponte al volante de un coche de rallies e intenta alcanzar la victoria en el mismísimo Campeonato del Mundo empezando por participar en las pruebas más modestas. La fama cuesta, amigo.



La conducción es diferente según la superficie en la que estés. Ojo con la nieve.



▲ Hay seis cámaras. La más realista, reservada a los expertos, es la interior.



▲ Hay coches para todos los gustos y colores. De tracción total, a las ruedas delanteras, a las traseras, actuales, clásicos, etcétera. Y lo mejor es que todos tienen un comportamiento muy diferenciado.



▲ Los daños se notan en los gráficos; todos los rincones del coche pueden acabar destrozados, aunque apenas afecta al rendimiento mecánico.

Siéntete como un auténtico piloto de rallies y disfruta a tope en cada carrera. Sólo Colin podía superarse a sí mismo

do un piloto novato luchando en las categorías inferiores con coches poco potentes. Para participar en un torneo necesitas una cantidad determinada de puntos de piloto y éstos se consiguen ganando pruebas. Así, aunque al comienzo sólo tienes acceso a un torneo, tras unas cuantas victorias se abrirá ante ti todo un mundo de competiciones.

Por supuesto, necesitas tener un coche adecuado para poder inscribirte en un evento. No puedes, por ejemplo, participar en un torneo para coches con tracción total, si sólo dispones de uno con tracción delantera. Pero no te preocupes, al ganar carreras se irán desbloqueando vehículos que te permitirán acceder a nuevas competiciones.

EN LA CARRETERA

Por lo que respecta a las mejoras introducidas, uno de los aspectos más criticados de la saga ha sido siempre que pecaba de ser demasiado arcade y ahora, si bien no ha habido un cambio dramático en este aspecto, es incuestionable que se aprecia un realismo mucho más elevado tanto en el diseño de los tramos, como en las reacciones del coche.

Ahora las carreteras son bastante más estrechas y resulta más complicado mantener el coche por el camino correcto. ▶▶



EQUIPA TU COCHE



MEJORAS POR HABILIDAD. En «Colin McRae 2005» no obtendrás dinero con el que equipar tu coche. Para mejorarlo debes superar diferentes pruebas que añaden un toque de originalidad y frescura al juego. Por ejemplo, si hay disponible una mejora de frenos cerámicos, sólo podrás conseguirlos tras recorrer un pequeño tramo y frenar el coche dentro de una franja de carretera en un tiempo límite. Por lo tanto debes ser el mejor tanto en las carreras como en las diferentes pruebas.



▲ El recorrido de un tramo no lleva más de cuatro minutos, pero... ¡qué cuatro minutos! Hay curvas para dar y tomar y ahora las carreteras son más estrechas que nunca. Tienes que concentrarte al 100%.



▲ Al principio pasarás mucho tiempo fuera del trazado. Pero pronto harás derrapes y tirarás del freno de mano.



▲ A medida que vas ganando carreras se irán desbloqueando coches para acceder a nuevas competiciones.



▲ Además de las opciones Online típicas, también pueden disfrutar en un mismo PC hasta cuatro personas sin que casi se note en el rendimiento.

EN EL TALLER





PREPARA EL COCHE. Antes de comenzar un nuevo tramo puedes configurar tu coche. Tendrás que modificar los neumáticos, la altura de la carrocería, la relación de marchas, la dureza de la suspensión, etcétera. De su correcta configuración dependerá en gran medida que tengas éxito en el tramo.

HAZ DE MECÁNICO. Dispones de 60 minutos para reparar todos los desperfectos que puedas haber sufrido durante la carrera anterior. Cada área dañada de tu vehículo requiere de un cierto tiempo para ser arreglada y será muy probable que no todas puedan ser reparadas. Por ello tendrás que mantener un cierto equilibrio entre arreglar unos apartados y otros.

> *Con veintitrés eventos y más de trescientos tramos, el modo Carrera garantiza diversión para rato*

▶▶ Las reacciones sobre las diferentes superficies se han reflejado también a la perfección y no es lo mismo dar una curva sobre la deslizante gravilla que hacerlo sobre asfalto.

Los tramos por su parte son cortos pero muy intensos y nos obligan a poner toda nuestra atención en las indicaciones del copiloto para no acabar con el coche hecho un amasijo de hierros. Y es que el motor de deformaciones también ha mejorado de manera evidente y cualquier choque contra algún elemento del escenario hará mella en tu vehículo. Eso sí, en línea con el carácter arcade del juego, apenas notarás una disminución de rendimiento del coche, a no ser que lo hagas papilla.

MEJORA GENERAL

Los coches, elemento clave en un juego como este, han ganado también en espectacularidad y el detalle de los gráficos es impresionante. Los escenarios, por su parte, también han mejorado y se pueden apreciar algunos de diseño realmente espectacular. Aún así, quedan algunas texturas por pulir para hablar de un acabado tecnológico redondo. En el saco de las mejoras técnicas también se incluye el desplazamiento de los coches, que sin llegar a ser perfecto, ya no dan tanta sensación de ir flotando sobre las superficies.

No queremos olvidar la fuerte apuesta por el modo multijugador, ya sea a través de las conexiones Online como en el mismo PC para cuatro personas, muy divertido y sin una pérdida de rendimiento considerable.

Queda claro, en fin, que «Colin McRae 2005» es uno de los mejores, si no el mejor, de los juegos de rallies del momento. No es perfecto, pero sí el que probablemente ofrezca el mejor equilibrio entre diversión y realismo. ¿Te apuntas al desafío? ■ J.M.H.

Alternativas

• Xpand Rally
Un fenomenal juego de rallies con un acabado gráfico de lujo, pero que resulta muy difícil.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 85

• Richard Burns Rally
Otro estupendo simulador de rallies que exige del jugador toda la concentración posible.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 84

Nuestra Opinión

***LA SAGA SE DOCTORA.** Empieza compitiendo en las categorías inferiores y perfecciona tu conducción hasta enfrentarte al mismísimo Colin. Un gran juego que equilibra a la perfección arcade y simulación.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- Es muy divertido y el control es genial.
- Hay muchas novedades, como el modo Carrera y las pruebas para mejorar el coche.
- Todos los aspectos han evolucionado.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Le falta un punto de realismo si lo comparamos con los otros juegos .
- Se podrían mejorar algunas texturas.

MODO INDIVIDUAL
***▶ EL MÁS DIVERTIDO.** Puede que no sea tan simulador como otros juegos de rallies pero su jugabilidad lo hace ideal para cualquier jugador.*

89

MODO MULTIJUGADOR
***▶ UN EJEMPLO A IMITAR.** Puedes disputar etapas y rallies contra siete jugadores. Pocos juegos de rallies son tan completos en este sentido.*

92

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

Galáctico

Star Wars Battlefront

La referencia



Battlefield: Vietnam

- **El sistema de juego de ambos títulos es casi idéntico:** batallas entre dos bandos, con vehículos, puntos de control, etc...
- **El realismo de la referencia,** ambientada en la guerra de Vietnam, tiene poco que ver con el universo Star Wars de "Battlefront".
- **Ambos juegos tienen un gran acabado gráfico,** pero el de «Battlefront» es mejor.

Los disparos silban por todos los lados, un ejército de rebeldes avanza hacia ti y, para colmo, te has quedado sin munición para tu lanzacohetes. Desde luego, esto no es lo que te prometieron cuando te alístate en el ejército Imperial.

El universo Star Wars es, sin duda uno de los más populares en el mundo de los videojuegos. Juegos para todos los gustos y de todos los géneros han recreado alguna vez esta magnífica epopeya. Ahora con «Star Wars Battlefront» la acción multijugador reclama su turno y da paso a un juego que no sólo reproduce fielmente las espectaculares batallas de la famosa serie de películas sino que nos convierte en sus auténticos protagonistas... Ahora, más que nunca, el destino de la galaxia está de verdad en tus manos...

BATALLAS MULTITUDINARIAS

«Battlefront» es, a todos los efectos, un «Battlefield» ambientado en el universo de La Guerra de las Galaxias. Esto quiere decir, por si hay algún despistado, que es un juego de acción en el que se reproducen batallas entre un elevado número de participantes divididos en dos bandos enfrentados. El juego cuenta con un modo individual, en el que el ordenador controla a todas las unidades excepto a la tuya y, por supuesto, con un modo multijugador en el que hasta 32 jugadores humanos puede enfrentarse

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Pandemic/LucasArts
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95
- **Web:** **www.lucasarts.com/games/swbattlefront** Página con abundante contenido, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Nº Modos Individuales:** Campaña, Conquista Galáctica y Partida Instantánea
- **Campañas:** 2 **Facciones:** 4
- **Nº de unidades:** 20
- **Modos de cámara:** 2
- **Multijugador:** Sí, (hasta 32 jug,)
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB (T&L)
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB compatible DirectX 9.0c
- **Conexión:** ADSL



▲ Vive desde dentro las espectaculares batallas del La Guerra de las Galaxias. Unidades, escenarios, vehículos... no falta de nada y además puedes pilotar todos los vehículos. ¡El sueño de un fan de Star Wars hecho realidad!



▲ El campo de batalla se vuelve a veces un infierno... por eso es tan divertido.



▲ Los francotiradores juegan un papel decisivo en el desarrollo de la acción.



▲ Cada bando tiene cinco tipos de unidades diferentes, incluyendo las unidades especiales, como el temible droideka, de la primera trilogía.



▲ A veces, el modo individual se acaba volviendo un tiro al pato. Lo cierto es que vale realmente sólo como entrenamiento.

entre sí. La ambientación del juego es escrupulosamente fiel al universo de Star Wars, tal y como lo hemos visto en las películas de las dos trilogías. Tanto los escenarios como los vehículos o las unidades están reproducidas al milímetro y el resultado es espectacular.

ELIGE TU BANDO

A la hora de jugar podremos elegir entre diferentes tipos de unidades, dependiendo del bando en el que militemos, lo que multiplica las posibilidades del juego. En total el juego incluye cuatro facciones, la Alianza Rebelde, el Imperio Galáctico, la República y la Federación de Comercio. Cada una de ellas cuenta con cinco unidades, con diferentes nombres, apariencias o equipo, pero que en esencia cumplen las mismas funciones: un soldado de infantería ligera, uno de infantería pesada, un piloto/mecánico, un francotirador y una unidad de operaciones especiales.

Para ayudarnos en cada batalla, a lo largo de todos los mapas encontramos diseminados tanto puestos de recarga de energía y munición como puestos fijos de artillería, que podemos ocupar y usar. Igualmente, también contamos con vehículos que podremos pilotar, desde las motos deslizadoras de "El Retorno ▶▶

La acción multijugador se pone a tu servicio para que vivas las batallas más espectaculares de La Guerra de las Galaxias

ESTE SITIO ME SUENA



POCOS, PERO SELECTOS. Todos los escenarios del juego están sacados de alguna de las, hasta el momento, cinco películas de la serie. Algunos son más reconocibles, como las nevadas llanuras de Hoth o las arenas desérticas de Tatooine, y otros menos, pero todos están reproducidos con un nivel de detalle impresionante. La pena es que sólo se han incluido 16 mapas diferentes y eso hace que a la larga el juego acabe resultando algo repetitivo.



▲ El juego también un aspecto estratégico que no se puede dejar de lado. Los puestos fijos de artillería, por ejemplo, ofrecen una enorme potencia de fuego, pero son muy vulnerables a los ataques, así que hay que protegerlos.



▲ Si esconderte en una trinchera no es lo tuyo, apunta a lo más alto y ponte a los mandos de un caza estelar.



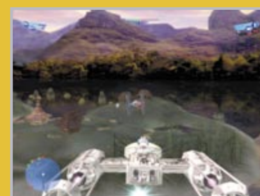
▲ Los escenarios para las batallas están tomados de las cinco películas aparecidas hasta el momento.



▲ El control de los puestos de mando es fundamental. El jugador que los controle todos ganará la batalla.

A TODO GAS





POR TIERRA Y AIRE. Una de las partes más divertidas de «Star Wars Battlefront» es la posibilidad de pilotar los mismos vehículos de combate que aparecen en las películas. Las lista es muy larga, porque cada bando dispone de los suyos propios, pero básicamente se dividen en vehículos de exploración, de asalto (pesados y ligeros), de transporte y cazas.

PONTE A LOS MANDOS. Una vez dentro de un vehículo podrás alternar fácilmente entre todos los puestos disponibles, como piloto, copiloto, artillero... Por supuesto, en las partidas multijugador, en las que todos los puestos están cubiertos por jugadores humanos, la diversión de utilizar un vehículo es muchísimo mayor.

Vehículos, armas, unidades, escenarios... todo en el juego respira al detalle la ambientación de las películas

►► del Jedi", hasta los espectaculares AT-AT de cuatro patas de "El Imperio Contraataca".

MEJOR EN COMPAÑÍA

De su sistema de juego se deduce fácilmente que «Battlefront» es ante todo un juego multijugador. También incluye un modo individual que a todas luces sólo es un buen entrenamiento para el auténtico plato fuerte del juego.

En individual hay dos campañas –son una sucesión de escenarios relacionados entre si por su argumento–, un modo semi-estratégico en el que cada batalla ganada nos da bonos para las siguientes, así como un modo de partidas rápidas. Sin duda, es un modo limitado sobre todo porque la inteligencia artificial de las unidades no es demasiado brillante, ni siquiera en el nivel máximo de dificultad. En el fragor de una batalla, en la que tú eres el único humano, esta deficiencia se camufla en medio del caos y del elevado número de soldados, pero lo cierto es que a pesar de la posibilidad de dar órdenes a tus compañeros, muchas veces la sensación que tienes es la de estar en medio de una pelea de gallinas sin cabeza.

El verdadero punto fuerte del juego es, sin duda, el multijugador. Participar en una batalla con otros 30 jugadores compitiendo por dominar las llanuras nevadas de Hoth o los bosques de Endor es genial. Las posibilidades en cada partida son, literalmente, ilimitadas, y su estupenda ambientación, con una calidad gráfica excepcional, sólo consigue que sea todavía mucho más divertido.

Es cierto que requiere un buen equipo y una estupenda conexión, pero si cumples estos requisitos la diversión está asegurada, incluso si no eres aficionado a Star Wars... Y si lo eres, ¿cómo es que no estás jugando? ■J.P.V.

Alternativas

• Unreal Tournament 2004
Sin duda el mejor juego de acción del momento. Sin ningún tipo de argumento, ni falta que le hace.
► Más inf. MM 112 ► Nota: 94

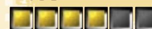
• Caballeros de la Antigua República
Un estupendo juego de rol para seguir en el universo Star Wars.
► Más inf. MM 108 ► Nota: 94

Nuestra Opinión

SIENTE LA FUERZA... DE LA GUERRA. ***Salta al campo de batalla, lucha con tus compañeros por el Imperio, la República o la Rebelión y siéntete parte de la Guerra de las Galaxias. Un juegazo para jugar en compañía.***

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación es brutal, es como caerse dentro de la pantalla del cine.
- Los vehículos son impresionantes y podemos pilotarlos todos.
- Los cuatro bandos le dan variedad.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Su sistema de juego es virtualmente idéntico al de «Batttlefield».
- Habría ganado con más escenarios.

MODO INDIVIDUAL

► UN GRAN ENTRENAMIENTO. Resulta limitado porque la inteligencia artificial de los bots es pobre. Está muy bien para practicar, pero poco más.

68

MODO MULTIJUGADOR

90

► UNA GUERRA DE PELÍCULA. Jugabilidad a prueba de bomba, una ambientación de cine y una tecnología estupenda. Todo eso y más es «Battlefront».

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡¡Menuda sorpresa!!

Scrapland



La referencia



GTA Vice City

- **La referencia tiene lugar en los años 80,** mientras que «Scrapland» se desarrolla en un hipotético futuro.
- **En «Scrapland»** puedes asumir nada menos que quince personalidades diferentes.
- **Aunque tecnológicamente «Vice City» no está nada mal,** «Scrapland» literalmente "se sale". La libertad es total.

Entre tanta campaña publicitaria multimillonaria y tanto proyecto que se eterniza con miles de retrasos, anda que no mola cuando aparece un título casi por sorpresa y resulta ser todo un juegazo. Y si encima es español, pues mejor que mejor.

Sabemos que si de entrada empezamos diciendo que «Scrapland» es un juegazo estupendo puede parecer que hemos sido "víctimas" de un patriotismo mal entendido. Pero, aún así, no nos importa decirlo, porque la realidad es que los chicos de Mercury Steam han creado un juego que no sólo es sobresaliente técnicamente, sino que también introduce una bocanada de aire fresco en su género. Además, que un gurú de los videojuegos como American McGee produzca un título desarrollado en tierras españolas os puede dar una idea de su enorme calidad.

ASESINATO

La primera nota de originalidad la pone el argumento, que nos cuenta cómo en un futuro lejano el asteroide Scrapland es poblado por una raza de robots después de que la humanidad pasara por él con devastadoras consecuencias para sus recursos naturales. En este asteroide los robots fundaron la ciudad de Quimera, en la que todos viven en paz y armonía gracias, sobre todo, a una avanzada tecnología que les permite guardar una copia de si mismos y así poder "resucitar" en caso de muerte. Es, en definitiva, una sociedad idílica. Pero

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Aventura / Acción
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Mercury Steam/Enlight
- **Distribuidor:** Zeta Games **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** **www.scrapland.com** De carga algo lenta, pero de diseño y contenido interesantes.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Escenarios:** 4 (Distrito comercial, distrito industrial, centro de ciudad y vertedero).
- **Edificios:** 7
- **Robots:** 15, con distintas habilidades.
- **Multijugador:** Sí (De 2 a 8 Jugad.)
- **Modos Online:** 6
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro, GeforceFX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III a 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** Modem 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 a 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ La exploración se combina con el combate y las carreras en esta aventura futurista en la que hemos de investigar el asesinato de un robot. Una historia apasionante en la que visitaremos a los personajes más locos de la galaxia.



▲ Chimera muestra una estructura futurista alucinante, digna de "Blade Runner". Hay rascacielos, "autopistas" para naves, gigantescos anuncios publicitarios... Simplemente genial y con estilo propio.



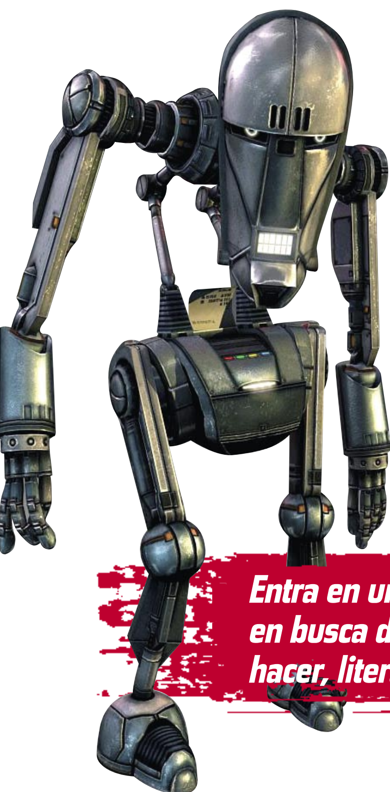
▲ A medida que avancemos podremos equipar y mejorar nuestra nave.



▲ Los robots son totales... no sólo juegan al póker, ¡también hacen trampas!



▲ D-Tritus puede adoptar la personalidad de otros catorce robots, cada uno con una habilidad especial. Hay que dominarlas todas si quieres salir adelante.



el caso es que todo se va al traste con la muerte del Arzobispo, supuestamente a manos de la criatura más peligrosa del universo... ¡el hombre! ¿Qué secreto se oculta tras esta muerte? ¿Habrá sido de verdad un humano? ¿Quién borró su copia de la Gran Base de Datos?

EL HÉROE

Aquí es donde entra en juego D-Tritus, un robot recién llegado a la ciudad, que intenta ganarse la vida como reportero para una agencia de prensa y que, poco a poco, irá desvelando una oscura trama de traiciones e intereses de enormes proporciones. Para resolver el misterio, D-Tritus deberá visitar los diferentes distritos de la ciudad hablando con otros robots, buscando objetos y enfrentándose a cientos de villanos que se interponen en el camino de la verdad, todo ello mediante un sistema de juego que mezcla estilos muy diversos, desde la exploración del escenario, hasta la acción pura y dura a lomos de tu nave espacial. En cierto sentido es similar a la saga «Grand Theft Auto», aunque en «Scrapland» hay que utilizar más el ingenio para superar determinadas situaciones. ▶▶

Entra en una divertidísima sociedad robótica en busca del autor de un crimen. Podrás hacer, literalmente, lo que te de la gana

D-TRITUS Y CATORCE MÁS



CAMBIO DE CHIP. Una de las partes más originales del juego es que su protagonista puede hackear la Gran Base de Datos y cambiar de apariencia completamente. En total hay quince robots disponibles, y cada uno de ellos cuenta con una habilidad especial muy útil para superar determinadas situaciones que se presentan en la aventura. Por ejemplo el alcalde duerme a los robots con sus discursos, el mensajero es capaz de volar, la grapadora puede introducirse por espacios reducidos, etcétera.



▲ La libertad de acción es enorme. El juego tiene un argumento, claro, pero si queremos podemos ignorarlo e irnos a competir a las carreras o a explorar por nuestra cuenta.



▲ ¡Hay que fastidiase! ¿Pues no resulta que los robots también se desplazan en Metro?



▲ El juego está repleto de personajes con los que hablar y que nos proporcionan valiosa información.



▲ Chimera es una ciudad enorme, así que tendrás que "pateártela" durante muchas horas para conocerla a fondo.

TUNEA TU TURBO NAVE



AJUSTE FINO. En Cimera las carreras y enfrentamientos a bordo de las naves se suceden constantemente. Al principio dispones de una nave bastante "cutre", pero a medida que consigas planos de armas, motores e incluso blindajes, podrás incorporar mejoras en ella, eso sí, siempre y cuando tengas el dinero suficiente.

CONSIGUE LOS PLANOS. El Apostador Loco es un excéntrico personaje que te hará diferentes encargos en forma de duelos y carreras. Si tienes éxito serás recompensado con mejoras que podrás aplicar en el hangar. Y créenos, con el tiempo que pasarás luchando en tu nave, será mejor que compres mejores naves y armas.

Puedes competir en carreras, combatir, explorar,... todo dentro de una gran historia

▶▶ En todo caso, donde realmente destaca «Scrapland» es en su libertad de acción. En todo momento puedes elegir entre diferentes caminos para alcanzar un mismo objetivo. Puedes retar a carreras y duelos a robots, puedes construir y mejorar tu nave o, simplemente, darte una vuelta por la ciudad generando disturbios y ganando dinero.

Y todo ello, además, con un toque de personalidad propio, en donde por encima de todo prima el sentido del humor. Esto no quiere decir que la trama principal del juego sea de risa, todo lo contrario, pero sí que es cierto que la delirante personalidad de los robots, que recrean diferentes estereotipos humanos, es de matrícula de honor. Así, por ejemplo, nos encontramos con el típico jefe de policía corrupto, los banqueros "sacando" dinero a los transeúntes, los enfermeros arreglando los robots a martillazo limpio, y cómo no, la "chica" que con sus curvas traerá de cabeza a nuestro héroe.

DE PELÍCULA

Para rematar la faena, «Scrapland» ofrece unos gráficos dignos de una película de animación, un modo multijugador muy divertido que nos permite participar en carreras de naves contra otros jugadores humanos y está en castellano. Vamos, que todos los aspectos están tan bien rematados que la cosa promete. No lo dudes, si quieres disfrutar con un juego entretenido y original, «Scrapland» es lo que estás buscando. ■J.M.H.

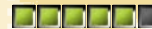
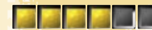
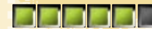
Alternativas

• Caballeros de la Antigua República
Es un juego de rol pero ofrece también gran libertad de acción.
▶ Más inf. MM 108 ▶ Nota: 94

• Beyond Good and Evil
Otra gran aventura 3D con argumento de ciencia-ficción; en este caso hay una invasión alienígena.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 83

Nuestra Opinión

ACCIÓN Y AVENTURA A LO GRANDE. *Explora los rincones de Chimera, habla con sus habitantes y pilota tu nave lo mejor que puedas. Si buscas un juego diferente y muy divertido no puedes dejarlo pasar porque merece la pena.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- El sistema de juego nos da libertad para hacer lo que queramos.
- Todos los robots tienen una personalidad arrolladora y muy divertida.
- En Chimera se habla perfecto castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Algunas misiones son algo repetitivas.
- Se necesita un equipo potente si quieres alucinar con sus gráficos.

MODO INDIVIDUAL — 92
▶ **CON PERSONALIDAD PROPIA.** *La combinación de una gran tecnología con un sistema de juego muy completo hacen de «Scrapland» una gran aventura.*

MODO MULTIJUGADOR — 85
▶ **PARA ASES DEL PILOTAJE.** *Aunque los modos Online se centran en competiciones de naves, se trata de un buen añadido que aporta variedad.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Estrategia en profundidad

Armies of Exigo

La referencia



Warcraft III

- **En sistema de juego es similar**, con razas muy diferenciadas, gestión de recursos y una larga campaña individual.
- **Los dos están ambientados** en un mundo de fantasía, pero el universo "Warcraft" tiene más tirón.
- **Aunque técnicamente ambos son equiparables**, el apartado gráfico de nuestra referencia es más bonito. Warcraft es Warcraft.

Resulta que todavía nos cuesta manejarnos a la vez con unidades aéreas y terrestres y ahora nos dicen que también tenemos que movernos bajo tierra. En fin, ya hemos encargado una caja de cascos con linterna...

Ahora que los juegos de estrategia parecen orientarse claramente hacia el aspecto táctico –ahí están «GroundControl 2» o «Codename Panzers»– resulta que llega Electronic Arts y nos sorprende con «Armies of Exigo», un juego de estrategia en tiempo real de corte clásico, con construcción de edificios y gestión de recursos. De la vieja escuela, vaya. ¿Que no te parece original? Puede ser, pero, oye, ahí más cosas además de la originalidad, y de todas ellas tiene de sobra.

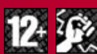
POCAS SORPRESAS

El argumento del juego, bastante tradicional, nos sitúa en el mundo de Exigo, en el que la magia y la brujería se dan la mano con guerreros, demonios y todo tipo de criaturas fantásticas. En él el imperio de los hombres y el de las bestias han convivido en paz durante años, pero la llegada de una misteriosa raza conocida como los Caídos alterará este equilibrio y llevará una vez más la guerra al mundo.

Pero si su argumento es tradicional, el sistema de juego tampoco resultará extraño para ningún aficionado a la estrategia ya

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Blackhole
- **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** 1/12/2004 **PVP Rec.:** 47,95 €
- **Web:** www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us/home.jsp

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Razas disponibles:** 3
- **Campañas individuales:** 1 (dividida en tres bloques)
- **Misiones:** 36 en total.
- **Unidades en tu ejército:** hasta 200
- **Multijugador:** Sí (2-8 jugad.)
- **Modos multijugador:** 4.
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X800 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ En «Armies of Exigo», como en los mejores juegos de estrategia, se combina la estrategia con la creación de una base y la gestión de recursos. Fórmulas clásicas que siempre funcionan con novedades muy interesantes.



▲ Como en las pelis la caballería siempre llega en el último momento.



▲ Las tres razas disponibles en el juego son distintas entre sí.



▲ La abundacia de razas, edificios y unidades hace que podamos estar semanas jugando antes de llegar a dominar el juego.



▲ Las estructuras defensivas, como las torretas, por ejemplo, tienen una importancia decisiva en la protección de nuestras bases.

que consiste en recolectar recursos con nuestros peones para poder construir edificios en los que producir unidades militares con las que derrotar al enemigo.

Todos los elementos clásicos del género están aquí, aunque, eso sí, tiene también algunos detalles originales, como la posibilidad de hacer grupos de grupos de unidades, lo que facilita el control de grandes ejércitos, o, sobre todo, el poder jugar a dos niveles diferentes, el de ras del suelo y el subterráneo. Como además resulta que todas las razas cuentan con varias unidades aéreas, el resultado es que tenemos que jugar, literalmente, a tres alturas diferentes, un desafío apasionante hasta para los estrategas más veteranos.

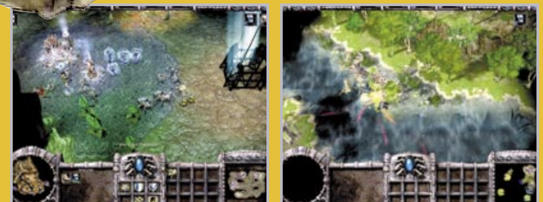
TRES ERAN TRES

La enorme diferencias entre las tres razas disponibles es sin duda muy interesante. Los humanos, por ejemplo, son una raza muy defensiva, con unidades caras pero poderosas, que además van mejorando con la experiencia al ganar combates. Los Caídos, por su parte, son



La espada y la magia están a tu disposición. Lanza tus ejércitos a la batalla y domina el mundo de Exigo

ARRIBA Y ABAJO



EJÉRCITOS BAJO TIERRA. Una de las cosas más divertidas del juego es la posibilidad de jugar bajo tierra. Resulta que los mapas del juego pueden estar ambientados en la superficie del mundo, en los complejos subterráneos de cuevas que están bajo ésta o, lo verdaderamente interesante, en los dos a la vez. En estos mapas podemos mover nuestras unidades de un nivel a otro.

SOY MINERO. Para moverte de un nivel a otro puedes utilizar los pasadizos naturales que salpican todos los mapas, o bien, crear tus propias minas o túneles con algunas unidades especiales. Jugar a dos niveles es, en cualquier caso, todo un desafío para el jugador del que disfrutarán los estrategas más experimentados, pues te obliga a defender tus bases no sólo todo alrededor, sino también por arriba o abajo.


▲ Las posibilidades del juego son enormes: Tenemos unidades voladoras, de transporte y de ataque, caballería, infantería, armas de asedio... Y además podemos desplazarnos por el subsuelo. Todo un desafío para estrategas.


▲ El interfaz clásico asegura que cualquier aficionado al género podrá "ponerse a los mandos" rápidamente.


▲ Nos hubiera gustado poder alejar más la cámara para controlar mejor el juego. Lástima no todo es perfecto.


▲ Los Caídos tienen que modificar el suelo antes de poder construir, pero a cambio mientras estén sobre él sus unidades se curan automáticamente.

ESPECTACULAR



DE PELÍCULA. A pesar de su aspecto clásico el acabado gráfico de «Armies of Exigo» es muy bueno. Y no sólo en lo referente a las unidades y los escenarios, sino también a las secuencias de vídeo que salpican el juego. El vídeo de apertura, por ejemplo, es espectacular, con una calidad semejante, para que os hagáis una idea, a los de los juegos de Blizzard.

El juego cambia por completo según juguemos con cada una de las razas: Humanos, Caídos o Bestias

▶▶ unas criaturas parecidas a insectos que tienen que transformar el suelo antes de poder construir en él (sí, exactamente igual que los zerg de «Starcraft»). Sus unidades son baratas, aunque poco poderosas. Las bestias, por su parte, cambian las tradicionales granjas por búfalos, que además de moverse pueden atacar. Además usan un sistema de juego muy agresivo que usa el sacrificio, por ejemplo matando una unidad para curar a las demás.

Y no se trata sólo de que las tres razas sean diferentes entre sí, es que cada una de ellas tiene además una enorme cantidad de diferentes unidades, edificios y tecnologías para investigar, por lo que llegar a dominar su funcionamiento es una tarea bastante complicada.

Afortunadamente, contamos con contenidos de sobra como para poder practicar durante mucho tiempo, y es que el juego incluye una larga campaña individual, dividida en tres arcos argumentales de doce misiones, uno para cada raza. Además, cuenta con un completo modo de escenarios y partidas aleatorias, tanto para el juego individual como el multijugador, y un interesante editor de escenarios.

UN GRAN ACABADO

En su apartado técnico, «Armies of Exigo» nos ofrece un acabado muy interesante. Los gráficos tienen un elevado nivel de detalle y las animaciones de todas las unidades son muy buenas. Las cámaras, en cambio, ofrecen muy poca libertad para controlar el punto de vista, que sólo podremos acercar o alejar un poco, pero no girar.

En cualquier caso es un gran juego, no el más revolucionario ni el más accesible, pero si te gusta la estrategia y aceptas los desafíos te gustará. ■ J.P.V.

Alternativas

• Rome: Total War
La referencia en estrategia. Si quieres demostrar tus dotes como general, no lo dudes.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 96

• Ground Control 2
Una aproximación más táctica a la estrategia; no puedes perderte este estupendo juego.
▶ Más inf. MM 114 ▶ Nota: 96

Nuestra Opinión

APUESTA POR LOS CLÁSICOS. Disfruta de un juego de estrategia de los buenos, con sus recursos y sus edificios, y con tres razas totalmente diferentes para elegir. Si te gusta el género no te lo puedes perder.

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- Es como tener tres juegos distintos.
- Pasar de la superficie al mundo subterráneo abre muchas posibilidades.
- Es muy completo: montones de misiones, escenarios y opciones diferentes.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Su planteamiento no es muy original.
- Ya puestos, podían haber traducido también las voces.

MODO INDIVIDUAL 88
▶ **JUEGO PARA RATO.** Con tres razas y montones de unidades diferentes, podemos jugar durante meses. Con algo más de originalidad sería total.

MODO MULTIJUGADOR 90
▶ **EXPRÍMETE LA CABEZA.** Pocos juegos de estrategia clásica ofrecen tantas posibilidades como éste. Si te consideras todo un estratega es un buen desafío.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Ventaja al saque

Top Spin

La referencia



Virtua Tennis

- **«Top Spin» tiene muchas más opciones** y modos de juego entre los que destaca el modo carrera.
- **Los dos sorprenden por recrear** fielmente el estilo de juego de los tenistas reales de la ATP.
- **Ambos títulos destacan por su jugabilidad,** pero «Top Spin» es más realista y además de los golpes normales incluye otros especiales que exigen más habilidad.

No importa si no has visto en tu vida una raqueta de tenis, gracias a este juego podrás competir contra los mejores del mundo. Bueno, los mejores y la Kournikova, que no juega un pimiento, pero, oye, está un rato buena, ¿no?

Los aficionados al tenis de PC lo han tenido difícil los últimos años. La elección obligada estaba entre la diversión escasamente realista («Virtua Tennis») o el realismo con poca jugabilidad («Roland Garros 2003»). Afortunadamente la oferta se amplía con la llegada de «Top Spin», que combina lo mejor de ambos extremos para dar como resultado un juego de tenis realmente estupendo.

JUEGA COMO QUIERAS

Lo primero que llama la atención de «Top Spin» es que es un título muy completo. Sus opciones de juego incluyen tanto partidos de exhibición como torneos personalizados, tanto en individual como en dobles. Para jugar podremos elegir entre un montón de jugadores ficticios y 16 jugadores reales, muy bien recreados tanto en el físico como en estilo de juego. Por supuesto, también podremos optar entre diferentes tipos de superficie, entre cemento, sintético, tierra batida o hierba, un factor esencial dado que el bote de la pelota es tan diferente como en la realidad.

Y a todo esto hay que añadirle, además, un novedoso modo de

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** PamDev/Atari
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** ***www.pamdev.com***. Sólo información básica, no aporta mucho.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Exhibición, Torneo personalizado, Carrera
- **Nº jugadores:** Más de 100, 16 reales
- **Nº de torneos:** 30
- **Editor:** Sí (Jugadores)
- **Multijugador:** Sí (2-4 jugadores)
- **Opciones de conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2700+, Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 Mb, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForceFX5900, Radeon 9600
- **Conexión:** Cable

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 3 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,7 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

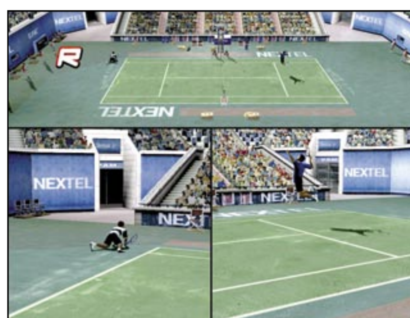
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForceFX 5600
- **Conexión:** ADSL



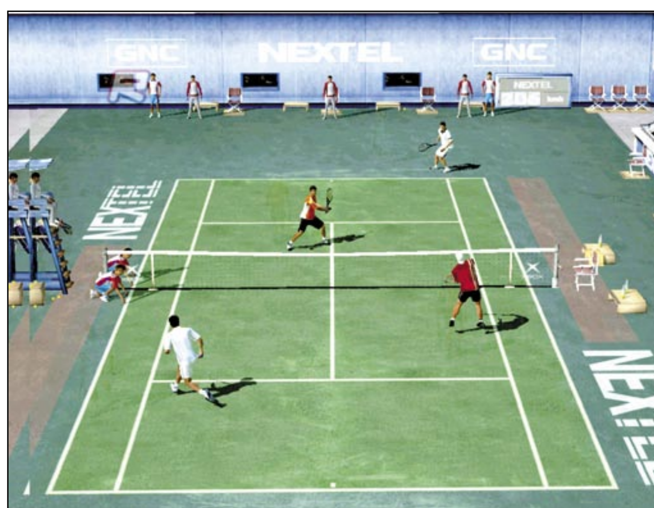
▲ «Top Spin» pone a tu alcance toda la intensidad del mejor tenis. Todos los modos de juego, todas las pistas y los mejores jugadores del mundo. Todo un desafío que hace tiempo echábamos de menos en PC.



▲ Podrás elegir entre jugadores ficticios y 16 jugadores reales ¿Reconoces a Anna Kournikova?



▲ Las repeticiones nos permiten ver los últimos golpes desde múltiples encuadres.



▲ Por fin podemos disfrutar de un modo multijugador online en un buen juego de tenis. Monta una partida a dobles con otros tres amigos y verás lo que es bueno.



▲ La inteligencia artificial del juego es muy elevada y reproduce perfectamente el estilo de juego de los tenistas reales cuando los controla ella.

Coge tu raqueta, salta a la pista en la que pelean los grandes y disfruta de un tenis tan realista como divertido

juego en el que podemos reproducir la carrera completa de un jugador. Empezamos con un nivel técnico irrisorio, pero con entrenamientos y ganando torneos amateur iremos mejorando hasta dar el salto al circuito profesional y luchar por el número uno.

DE LA PISTA AL PC

Pero sin duda la característica más destacada de «Top Spin» es su impecable sistema de control, que se las apaña para ofrecer jugabilidad a raudales sin sacrificar el realismo. Así, aunque es fácil empezar a pelotear desde el primer minuto, tenemos también que estar pendientes de aspectos como colocarnos bien en la pista o coger la bola a la altura adecuada para imprimir la potencia y precisión adecuadas. Disponemos de golpes planos, liftados, cortados y globos, todos fáciles de dirigir y graduar. Además, existen también los golpes de riesgo, dejadas y pelotazos demoledores, que exigen habilidad y precisión en el momento exacto de la ejecución.

Y, si aun así, alguien se pierde, el juego incluye tres niveles de dificultad. El primero es ideal para principiantes porque los rivales son "pasabolas", mientras que el nivel difícil es el auténtico desafío, con unos Sampras, Hewitt o Kuerten con una IA genial que exigirá nuestro mejor tenis.

Para acompañar esta gran jugabilidad, «Top Spin» cuenta, además, con un magnífico acabado técnico. Las animaciones, por ejemplo, son estupendas, con capturas de movimiento que reproducen golpes tan característicos como el revés a dos manos saltando de Hewitt o el impresionante smash de Sampras. Igualmente, los gráficos también son excelentes, con pistas tan reales que parece que las estás pisando, sombreados fotográficos y un colosal nivel de definición.

«Top Spin» es probablemente el mejor simulador de tenis jamás publicado para PC. Sin duda una cita ineludible para los aficionados al tenis, tanto al menos como la final de la Copa Davis contra Estados Unidos. ■A.T.I

Alternativas

• Roland Garros 2003
Probablemente sea la simulación de tenis más realista, pero su control es muy engorroso.
▶ Más inf. MM 101 ▶ Nota: 70

• NBA Live 2004
Si buscas deportes igual de espectaculares que el tenis, sólo se le acerca el baloncesto NBA.
▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 92

Nuestra Opinión

TENIS DE CATEGORÍA. *Hemos esperado años para disfrutar como enanos con los "passing shots", saques directos, voleas, globos de molde, dejadas y devoluciones imposibles.... Imprescindible para aficionados al tenis.*

GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DIFICULTAD


CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA

- El control es tan intuitivo que nos permite jugar un tenis realista y adictivo.
- Los gráficos y las animaciones son de lujo; las repeticiones son como las de la 2.
- El modo carrera es apasionante.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Hay que jugar seguidas todas las rondas.
- No tiene licencia oficial de la ATP, los nombres de los torneos son ficticios.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***ALUCINANTE.*** *Es genial enfrentarse a jugadores "clonados" de los que vemos en la TV con total libertad de juego y una espectacularidad de órdago.*

87

MODO MULTIJUGADOR

89

▶ ***CARA A CARA.*** *En individuales o, mejor, en dobles, los piques están garantizados como en los viejos tiempos del «Virtua Tennis» pero en Internet.*

JUEGO RECOMENDADO Micromanía

La mejor expansión de la historia

La Gran Ofensiva

Expansión para Call of Duty

¿Qué se puede decir de una expansión que debes considerar imprescindible si te gustó «Call of Duty»? Tan sólo que es milagroso que «La Gran Ofensiva» supere al original.

Teníamos muchas y fundadas esperanzas en «La Gran Ofensiva». Lo que habíamos visto y jugado en presentaciones y ferias nos indicaba que iba a ser una expansión buena. Muy buena. Pero no podíamos imaginar que se produjera lo inesperado. Por lo general, una expansión "añade", pero «La Gran Ofensiva» no. Lo que Gray Matter ha hecho es mejorar en todo de forma asombrosa al original. Y eso sí que es algo que muy pocas veces se ha visto.

MÁS, MEJOR Y MÁS INTENSO

No vamos a descubrir nada que no conozcas de «Call of Duty»... ¿o tal vez si? «La Gran Ofensiva» toma la misma base para su campaña individual. Tres partes dedicadas a americanos, ingleses y rusos, respectivamente. Cada parte es radicalmente diferente en su diseño de las otras dos. La americana destaca por la intensidad. La inglesa por la infiltración y el sabotaje. La rusa por el heroísmo.

Pero, sobre todo, «La Gran Ofensiva» mejora a «Call of Duty» técnicamente, en el diseño de las misiones, el realismo, la variedad, la intensidad e incrementa la dificultad del juego.

Es un producto tan bueno y completo que podría haber sido editado como un juego independiente y nuevo.

Y, para colmo, amplía y mejora el modo multijugador, que ya era excelente en «Call of Duty». No lo dudes, si te gustó el original necesitas tener «La Gran Ofensiva». Sería un pecado que te lo perdieras. El que avisa no es traidor. ■F.D.L.

La referencia



Call of Duty

- **Aunque la acción es esencialmente igual,** «La Gran Ofensiva» mejora la intensidad y el realismo del combate de forma exagerada.
- **En el apartado visual** «La Gran Ofensiva» supera al original gracias a las mejoras realizadas en el motor gráfico.
- **«La Gran Ofensiva»** toma como base los modos multijugador de «Call of Duty», aunque los nuevos modos que se han incluido son realmente buenos.



▲ La campaña americana, la primera del juego, es sumamente intensa y, por momentos, de gran dificultad. Pero algunas escenas son épicas.



▲ Los ingleses son los maestros de las operaciones especiales. Su campaña se desarrolla desde Holanda a Grecia, con objetivos de todo tipo.



▲ La campaña rusa es la de la sangre, el sudor y las lágrimas. El realismo te pone a veces los pelos de punta. ¡Espectacular!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (Textos, voces y manual)
- **Estudio/Compañía:** Gray Matter/Activision
- **Distribuidor:** Activision **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95€
- **Web:** **www.callofduty.com** Muy bien diseñada y con bastante información. Interesante.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 3
- **Número de fases:** 13
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 9 (3 nuevos)
- **Mapas multijugador:** 25 (11 nuevos)
- **Salvar partidas:** Siempre

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,1 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible Direct3D 32 MB (T&L)

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La brutal intensidad de los combates y el realismo total.
- Cada campaña es diferente de las otras. Casi se puede decir que son tres juegos en uno.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunas veces la dificultad es exagerada.
- Al final se hace corto. Dándole duro te lo acabas en un día.
- Quedarte sin munición en el peor momento...

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 98

▶ ***¡BRUTAL!*** *Las campañas son tan buenas que merece ser un juego independiente. Es genial.*

MODO MULTIJUGADOR 96

▶ ***UNA MARAVILLA.*** *Nueve modos disponibles para satisfacer al más exigente.*

Toma el control

Full Spectrum Warrior



La referencia



Rainbow Six 3

- **En ambos juegos controlamos** un pequeño grupo de las fuerzas especiales, pero la experiencia en «Rainbow Six 3» es más real.
- **El sistema de juego de «Full Spectrum Warrior»** no nos permite controlar directamente a ningún soldado, pero el de la referencia sí.
- **Las opciones multijugador** de la referencia son más completas que las de «Full Spectrum Warrior».

Equipo Bravo, avance hasta la siguiente esquina y póngase a cubierto. Equipo Alfa, cubra el flanco izquierdo y diríjase tras... ¡demonios!, nos están atacando. ¡Rápido, lancen una granada de humo y salgan pitando de allí!

Los juegos de acción táctica hace tiempo que constituyen un subgénero con sus propias peculiaridades. Ahora «Full Spectrum Warrior» da un nuevo giro de tuerca y añade elementos de estrategia en tiempo real a la jugabilidad habitual de la acción táctica. El resultado es un juego muy original, pero sobre todo, sencillo y adictivo.

TODA UNA PELÍCULA

«Full Spectrum Warrior» te pone al mando de dos pequeños escuadrones militares estadounidenses, que intentarán acabar con el régimen de Al Afad en Zekhistán. Deberás dirigir a tus hombres entre las peligrosas calles de la ciudad pobladas de seguidores del fanático dictador.

A pesar de lo que pueda parecer al ver las imágenes del juego, no asumirás directamente el mando de ningún soldado en particular, sino el de dos escuadras formadas por cuatro soldados cada uno. Tú das las órdenes, sí, pero ellos serán los que las ejecuten. Así, un estupendo interfaz te permite dirigir a tus hombres hacia cualquier parte del escenario, ordenarles que se protejan, que ataquen, que lancen un arma especial o incluso

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16+  

- **Género:** Acción/Estrategia
- **Idioma:** Voces en inglés, textos en castellano
- **Estudio/Compañía:** Pandemic Studios/THQ
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** ***fullspectrumwarrior.com*** Página muy bien ambientada y con contenidos en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Campaña
- **Misiones:** 13 **Armas:** 6
- **Escuadrones:** 2 formado por 4 soldados cada uno.
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** Cooperativo
- **Opciones de conexión:** Internet.

ANALIZADO EN

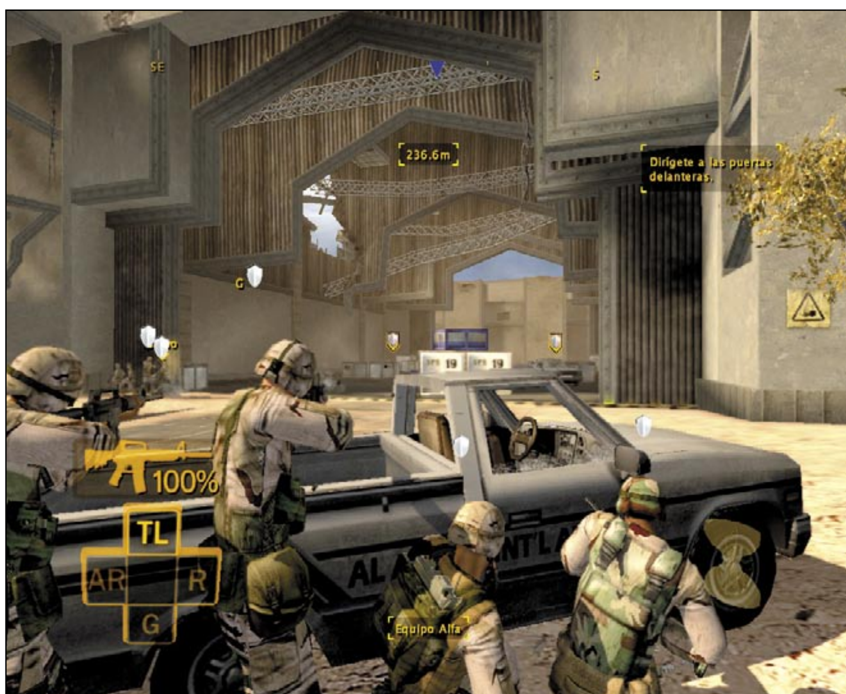
- **CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB Directx 9.0c
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

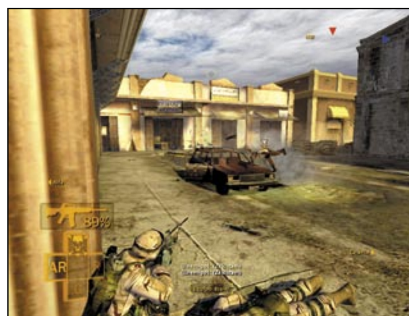
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1.6 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX 9.0b
- **Conexión:** ADSL



▲ Dirige a dos escuadrones de las fuerzas especiales a través de una ciudad ocupada por terroristas y demuestra tu dominio de la táctica sin intervenir directamente en la acción.



▲ En algunas circunstancias puedes solicitar un reconocimiento aéreo e incluso un bombardeo.



▲ Cada soldado tiene su propia personalidad, y eso queda reflejado en los diálogos durante la acción.



▲ Si quieres salir vivo de las calles debes mantener tu escuadrón a cubierto. Cualquier objeto vale, desde un coche abandonado hasta una fuente.



▲ Si uno de los soldados resulta herido debes llevarle al puesto sanitario más cercano. Sólo puedes permitirte una baja, a la segunda se acabará la misión.

Sumérgete en la moderna guerra antiterrorista y dirige a tus hombres, calle a calle, hasta la victoria

que realicen maniobras de distracción, mediante dos simples clics del ratón.

Los primeros pasos en Zekhistán son muy sencillos y apenas habrá resistencia enemiga. Pero según avanza el día se dan nuevas situaciones que pondrán al límite tu ingenio. La cosa se va poniendo muy fea y pronto encontrarás emboscadas, puestos de ametralladora, blindados enemigos y muchos más obstáculos a priori insalvables. Por suerte tu equipo cuenta con algunas armas muy útiles, como la granada de fragmentación, la granada de humo ideal para despistar al enemigo o el potente lanzagranadas M203.

La experiencia de juego resulta casi siempre muy divertida y, sólo con ayuda de unas pocas órdenes, recorrer los escenarios produce una tensión tremenda y terminas sintiéndote un soldado más al que le acechan mil ojos desde las ventanas.

UNA BUENA EXPERIENCIA

El gran acabado gráfico del juego es una de las claves a la hora de mantener la tensión. Las calles de Zekhistán cuentan con un detalle espléndido. Encontrarás coches abandonados, edificios derruidos y escombros que debes aprovechar para cubrir a tus hombres. Las excelentes animaciones de los soldados están además apoyadas por un sonido sobresaliente.

En su contra juega que, a veces, se dan situaciones absurdas como, por ejemplo, tener a un enemigo tras una caja de madera y que nuestro escuadrón no consiga atravesarla con sus disparos. Tampoco es un juego demasiado largo y dado que el número de acciones no es muy elevado, al final puede acabar haciéndose repetitivo. La buena noticia aquí es que el juego dispone de un modo cooperativo muy atractivo, aunque se echa de menos que no haya algún modo de juego más.

Un título, en resumen, fácil de jugar, tecnológicamente atractivo y, sobre todo, muy adictivo. ¿Qué más puedes pedir? ■J.M.H.

Alternativas

• Comandos 3
Uno de los mejores juegos de estrategia táctica, con excelentes gráficos aunque en 2D.
▶ Más inf. MM 105 ▶ Nota: 94

• Operation Flashpoint
Probablemente sea el simulador bélico más realista de todos, aunque se le notan los años.
▶ Más inf. MM 78 ▶ Nota: 91

Nuestra Opinión

TÁCTICA PARA TODOS. *Avanza entre las peligrosas calles de Zekhistán, ocúltate tras cualquier coche abandonado y asoma la cabeza si te atreves. Una experiencia imprescindible si te gusta la acción táctica.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- La ambientación es de matrícula.
- Controlar a tus hombres resulta más sencillo de lo que podría parecer.
- Funciona de maravilla incluso en equipos de gama media.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No puedes guardar la partida.
- Algunas situaciones no son realistas.
- El número de acciones es pequeño.

MODO INDIVIDUAL 86
▶ **SENCILLO Y MUY DIVERTIDO.** *Un juego muy completo en el que destacan por encima de todo la estupenda ambientación y un trabajado interfaz.*

MODO MULTIJUGADOR 80
▶ **POR SI NECESITAS AYUDA.** *Con el modo cooperativo el realismo llega a límites extremos. Por desgracia, se echan en falta más modos de juego.*



El verdadero desafío

Rome: Total War

Modo Multijugador



▲ Los hoplitas triunfan entre la comunidad online de «Rome: Total WarÎ. No en vano son la mejor infantería del juego.



▲ Las partidas multijugador de «Rome: Total War» son muy diferentes a las individuales y la experiencia mucho más intensa.



▲ Los egipcios obtienen bonificaciones si pelean en un mapa de desierto. Las opciones son tantas que nada puede dejarse al azar.

Cuando hicimos la review de «Rome» el multijugador aún no estaba disponible y nos quedamos con las ganas. Ahora hemos podido probarlo y ya nada volverá a ser como antes.

Sí, hemos caído rendidos ante el multijugador de «Rome». Nos ha dado igual el parche de nueve megas que hay que bajarse, el barullo de claves... En fin, que una vez que entras, ya nada vuelve a ser como antes. Palabra de honor.

OPCIONES A SACO

Aunque el modo multijugador sólo permite jugar las batallas de los ejércitos, y no el mapa general de gestión, la gran cantidad de opciones hace que casi parezca un juego nuevo o, al menos, una experiencia distinta a la del modo individual. ¿Quieres ejemplos? Pues ahí van: puedes jugar ocho batallas históricas o personalizar una, elegir cualquiera de las 27 facciones del juego, elegir la estación del año, el clima, la hora del día (noche incluida) y el mapa de entre 34 disponibles.

Según el límite de dinero que hayas configurado, podrás elegir entre todas las unidades disponibles de tu civilización hasta formar tu ejército. Además, puedes aumentar la experiencia, el poder ofensivo o la armadura de las unidades que quieras, siempre y cuando tengas dinero; es decir, tendrás que decidir si prefieres un ejército masivo y novato en lugar de uno pequeño pero poderoso.

Todas estas cuestiones previas se ponen en marcha en el campo de batalla, donde alucinas, igual que en el modo individual, con el espectáculo de los ejércitos. Aunque ahora hay una pequeña diferencia: te las tienes que ver con contrincantes como tú y... no hay nada más puñetero que otro humano. En resumidas cuentas, una gozada. ■L.E.C

La referencia



Medieval Total War

- **El diseño es parecido,** pero «Rome» es más realista y profundo y ofrece más opciones.
- **La ambientación de «Rome»** es diferente, y eso da lugar a multitud de nuevas unidades.
- **Los gráficos y las animaciones** de «Rome» son muy superiores a los de nuestra referencia, pero, claro, eso implica que los requisitos técnicos para jugar son mucho mayores en «Rome» que en «Medieval».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (voces, textos)
- **Estudio/Compañía:** The Creative Assembly /Activision **Distribuidor:** Activision España
- **Nº de CDs:** 3 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 49,95€ **Web:** *www.totalwar.com*

Muy completa y variada, pero en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Facciones:** 27
- **Modos de juego:** 4
- **Opciones configurables:** 5 (estación, clima, hora, duración, enclave)
- **Mapas:** 34 **Jugadores:** 6
- **Opciones de conexión:** Internet y red local.

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III, 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible DirectX 9
- **Conexión:** ADSL.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La enorme variedad de opciones disponibles.
- Cada ejército es distinto y hay que tener cuidado a la hora de elegir.
- Las posibilidades son infinitas y por muy buena que sea la IA, con contrincantes humanos es genial.

LO QUE NO NOS GUSTA

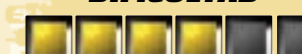
- Que ya haya que bajarse un parche para poder jugar, y eso que acaba de salir.

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


MODO MULTIJUGADOR

97

***ALUCINANTE.** La enorme variedad de opciones, la posibilidad de jugar con una de las 27 facciones distintas y los rivales humanos hacen que el multijugador se convierta en una experiencia muy distinta del individual.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Ángeles, demonios y espadazos

Shade Wrath of Angels

El Bien y el Mal se han vuelto a enzarzar en una de esas batallas que no cesan de repetirse. Y, de nuevo, tú estás en mitad del jaleo. Pero, oye, que si la cosa está bien ambientada y resulta divertida siempre es agradable, ¿no?

La referencia



Tomb Raider. El Ángel...

- **El diseño de la acción** resulta muy similar en su esencia, aunque la variedad de ambientes en «Shade» es un punto a su favor.
- **«Shade» ofrece más combate** y deja a un lado, casi por completo, apartados como las plataformas o la precisión extrema.
- **Hay dos personajes jugables** en ambos títulos, aunque en «Shade» el demonio se usa sólo de forma puntual para superar obstáculos.

«Shade» es, según le pones la mano encima, uno de esos juegos en los que se intuyen muy buenas ideas en su fondo. Un guión trabajado, mucha fantasía, acción a raudales con ligeros toques de aventura... Algo con muy buena pinta, en suma.

Los primeros compases del juego, además, no defraudan en absoluto. Estructurado como tutorial, la primera media hora de juego te mete de lleno en una historia repleta de fantasía y misticismo, que mezcla lo sagrado y lo pagano.

EN BUSCA DE TU HERMANO

El protagonista de «Shade» busca a su hermano desaparecido y acaba encontrándose de bruces con una criatura sobrenatural, un espíritu que te narra la lucha que hay desatada entre el Bien y el Mal, y te insta a recuperar unas reliquias angelicales para restaurar el órden de las cosas, viajando por distintas dimensiones y enfrentándote a múltiples peligros. Entonces, te conducirá hasta tu hermano.

Decirlo suena muy fácil. Hacerlo ya es otro cantar. Para conseguir estas reliquias vas a tener que transportarte a mundos con unas ambientaciones de lo más llamativo. De medieval a egipcia,

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Black Element/Cenega
- **Distribuidor:** Zeta **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** 29 de octubre **PVP Rec.:** 36
- **Web:** **www.shade-game.com** Pantallas, parches, información. Correcta aunque sin excesos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Regiones:** 4
- **Niveles:** 30 (más tutorial)
- **Enemigos:** 20 razas
- **Armas:** 30 (más hechizos)
- **Personajes jugables:** 2
- **Perspectivas:** 1ª y 3ª persona
- **Multijugador:** No
- **Salvar partidas:** Checkpoints

ANALIZADO EN

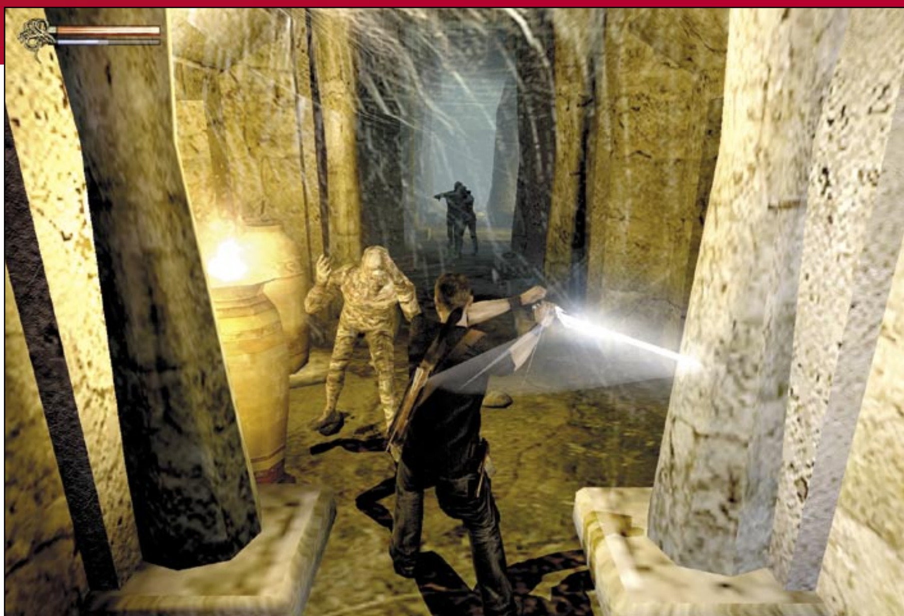
- **CPU:** Pentium 4 3,2/2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce Ti 4600 128 MB, Radeon 9800 XT 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER

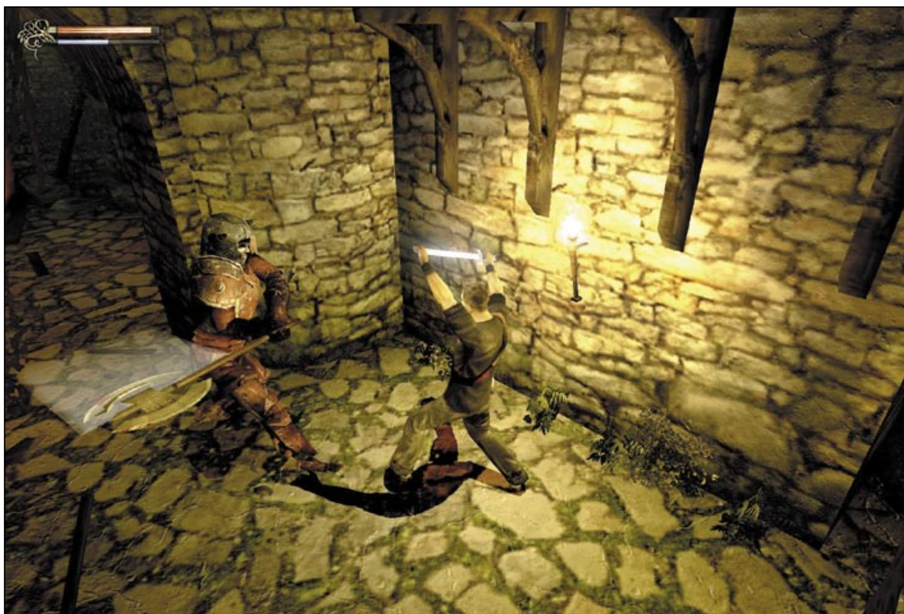
- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 400 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 2 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 400 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 3 o superior



▲ En «Shade» la acción se desarrolla en dimensiones paralelas al mundo real, cuya ambientación varía de lo medieval a lo egipcio. Es algo que potencia la variedad y evita la reiteración en los diseños y escenarios.



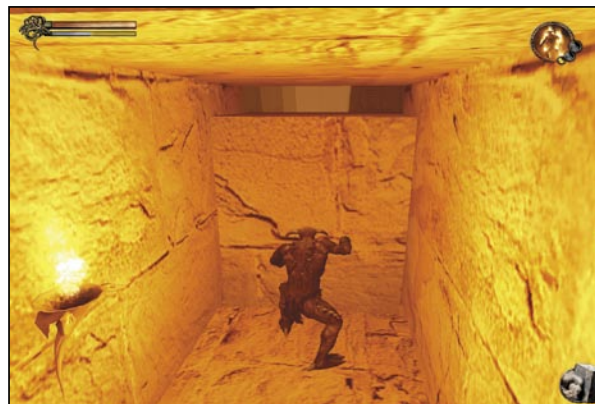
▲ Una espada mágica es tu principal arma. No sólo resulta espectacular en ataque y defensa contra todo tipo de enemigos, sino que además te permite regenerar tu salud y... ¡da luz! Algo muy útil en escenarios oscuros.



▲ Algunos enemigos finales son más impresionantes que peligrosos.



▲ En la sala de los hechizos puedes comprar mejoras para tu demonio.



▲ Transformarse en demonio es indispensable para superar ciertos obstáculos. La fuerza bruta, en ocasiones, es mejor que la astucia.

Ambientación variada y de fantasía, mucha acción y algún que otro puzzle. Un conjunto sólido y que engancha

pasando por zonas algo "místicas" y otras más cercanas a la realidad conocida por todos.

A ESPADAZO LIMPIO

Usas, para ayudarte en tu tarea, un montón de armas pero, sobre todo, una que se convierte en tu más fiel aliada: una espada mágica que, además, tiene la facultad de sanar. Y así es «Shade», combates espada en ristre (o lanza, o ballesta, o pistola...) contra momias, zombies, caballeros, magos, gigantescos enemigos finales y criaturas de todo pelaje. Algunas veces tienes que resolver un puzzle, otras colgarte de un risco y saltar por zonas algo peligrosas. En fin, un conjunto variado y que engancha.

Un punto original es la facultad de transformarte en demonio para superar ciertos obstáculos. Puedes usar hechizos y tienes gran fuerza. Pero es algo que, en la práctica, llegas a usar poco.

DIVERSIÓN SIN EXCESOS

El conjunto está muy bien y es entretenido, pero lo malo es que es algo irregular. Algunas fases te las pasas en un santiamén y en otras sudas la gota gorda.

En su parte más técnica cumple muy bien en el apartado gráfico, pero sin excesos. Aunque, eso sí, lo importante es que es muy jugable y te haces con él en un minuto. Es un juego que bien merece la pena echarle un vistazo. Quizá no es de matrícula de honor, pero en su estilo está francamente bien. ■F.D.L.

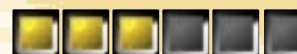
Alternativas

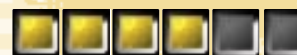
• Enclave
Ambientación de fantasía, menos preocupado por el realismo, y bastante más bonito visualmente.
▶ Más inf.: MM 106 ▶ Nota: 80

• Knights of the Temple.
Más sencillo en líneas generales y con una ambientación única, aunque algo más soso.
▶ Más inf.: MM 113 ▶ Nota: 77

Nuestra Opinión

ENTRE LO HUMANO Y LO DIVINO. *Acción plagada de buenas ideas, aunque con algunos altibajos. No resulta brillante en su totalidad pero engancha, es variado en su contenido y el guión está trabajado. Sencillo y divertido.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

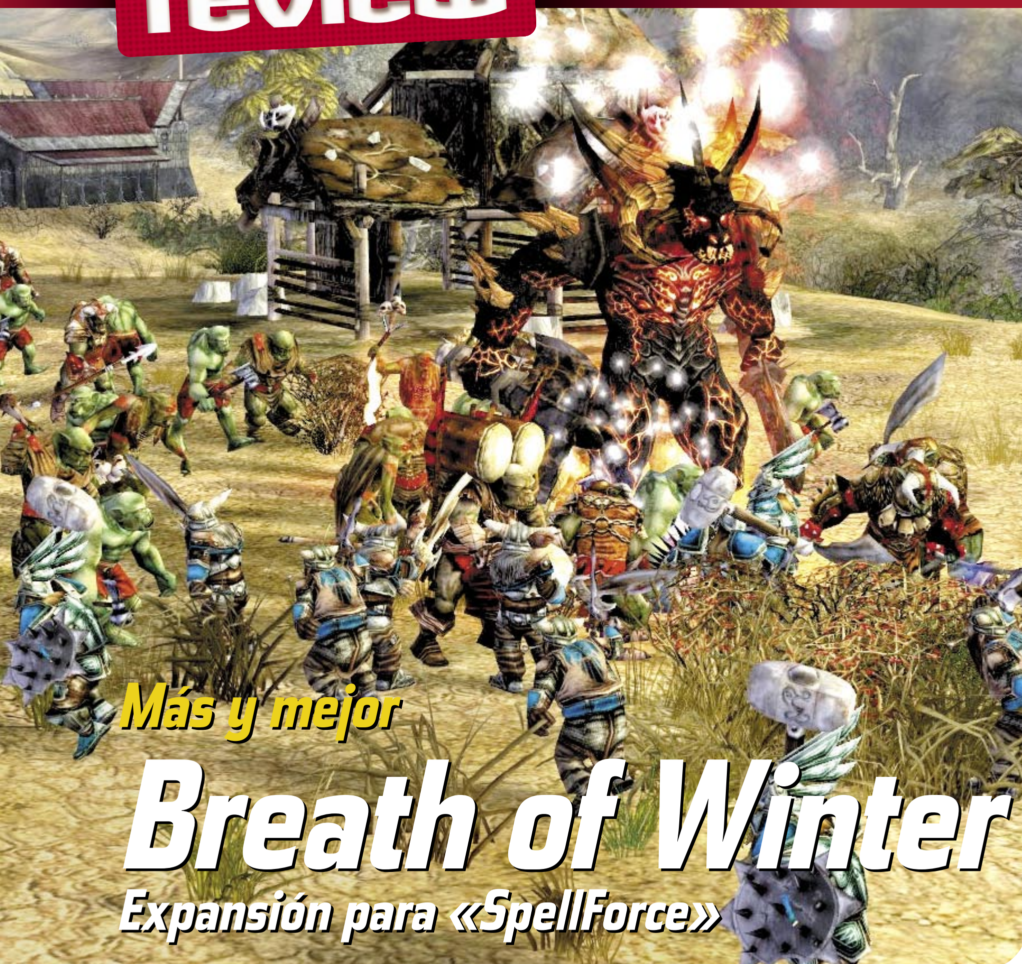
CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- La variedad en los escenarios y enemigos. No te aburres, no.
- Poder alternar entre primera y tercera persona según la situación.
- El guión está bastante cuidado.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Lo irregular de la dificultad.
- Se podía haber sacado más partido al "alter ego" diabólico del protagonista.

MODO INDIVIDUAL
▶**FANTASÍA CON UN HÉROE ALGO "MACARRA".** *Dale al "prota" de La jungla de Cristal una espada mágica y un toque místico. Es divertido, pero algo limitado.*

80



Más y mejor

Breath of Winter

Expansión para «SpellForce»



▲ Una vez más la combinación de rol, estrategia y unas pequeñas dosis de acción en tercera persona demuestra ser un acierto total.



▲ El modo libre, la novedad más interesante, es una forma muy divertida de "crecer" como héroe. ¡Y se puede jugar en modo cooperativo!



▲ Los dragones son uno de los nuevos enemigos incluidos en la expansión, además de los hombres lobos y los ángeles de fuego, entre otros.

Estrategia, rol, un poco de acción... ¿Muchos ingredientes para un mismo juego? Y si es bueno, ¿qué más da? Como decía mi abuela: "Todo lo que corre, nada o vuela... ¡a la cazuela!"

Las virtudes de «SpellForce» eran muchas: un motor 3D muy apañadito, una campaña extensa y llena de personajes y escenarios, infinidad de objetos y hechizos para nuestro protagonista y unas posibilidades estratégicas en la línea de los juegos tipo "construye y conquista" que venían a redondear el resultado. Ahora esta expansión no sólo alarga la vida del juego, sino que introduce algunos nuevos elementos.

MUCHAS NOVEDADES

Como toda expansión que se precie «Breath of Winter» ofrece una nueva campaña que empieza justo donde terminó la del original. Además, por supuesto, incluye otras muchas cosas que no podían faltar: nuevos hechizos, más de 150 objetos añadidos y nuevas unidades, como los dragones, los hombres lobo o los ángeles de fuego. La principal novedad, en cualquier caso, es el modo libre. Se trata de una serie de mapas con misiones que podemos cumplir al margen de la campaña y que nos permiten mejorar a nuestro avatar con nuevas habilidades y objetos. Además, estas misiones se pueden jugar individualmente o en modo multijugador cooperativo de hasta tres jugadores.

Si «SpellForce» nos pareció un título interesante y original, tanto para estrategas como para roleros de pro, esta expansión nos ha terminado de convencer de que estamos ante un título con mucho futuro por delante, que combina dos géneros con sabiduría, logrando un juego original y muy adictivo. ■L.E.C.

La referencia



SpellForce

- ▶ **Ambos comparten el mismo sistema de juego** y en ese sentido no hay prácticamente novedades, lo cual es lógico puesto que estamos ante una expansión.
- ▶ **«Breath of Winter» ofrece dos modos** de juego nuevos: el modo libre, y el modo libre multijugador cooperativo.
- ▶ **El apartado gráfico de «Breath of Winter»** sigue la línea del original.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia/rol
- **Idioma:** Castellano (voces, textos)
- **Estudio/Compañía:** Phenomic/JoWood
- **Distribuidor:** Nobilis
- **Nº de CDs:** 1 (requiere el juego original)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 29,95€ **Web:** www.spellforce.com

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- ▶**Campañas:** 1
- ▶**Civilizaciones:** 3
- ▶**Nuevos objetos:** 150
- ▶**Modos de juego:** Campaña y juego libre.
- ▶**Multij.:** Sí 8 Jugad. máx. (Versus y Cooperativo).
- ▶**Conex.:** Internet y red local.

LO QUE HAY QUE TENER

- ▶**CPU:** Pentium III, 1 GHz
- ▶**RAM:** 256 MB
- ▶**Espacio en disco:** 2 GB más el juego original
- ▶**Tarjeta 3D:** 32 MB
- ▶**Conexión:** 5 Kbps.

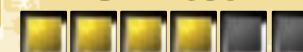
Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Los modos de juego añadidos le dan nueva vida al original.
- Es muy completo: una campaña nueva, más de 150 objetos, hechizos y nuevos enemigos.
- El multijugador cooperativo es genial.
- ¡Por fin dragones!

LO QUE NO NOS GUSTA

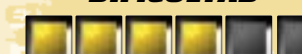
- A veces se hace un poco lento.
- Se podía haber incluido una raza nueva.

GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DIVERSIÓN


DIFICULTAD


CALIDAD/PRECIO


MODO INDIVIDUAL

▶ ***AMPLIO REPERTORIO.*** *La principal novedad es el modo libre, pero hay mucho más.*

91

MODO MULTIJUGADOR

▶ ***UNIDOS VENCERÉIS.*** *El multijugador cooperativo es una auténtica gozada.*

88

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Fantasía en compañía

Final Fantasy XI



La que es con diferencia la saga más famosa del rol de consola vuelve al PC con su primer aventura totalmente online. No falta de nada: los chocobos, los moogles... ¡Y encima podemos jugar con cientos de personas!

La referencia



Star Wars: Galaxies

- **Comparten un sistema similar de exploración y resolución de misiones,** aunque existen grandes diferencias entre ellos.
- **La ambientación futurista de «Galaxies»** contrasta con el peculiar universo de "Final Fantasy".
- **El sistema de pago por personajes extra** y no poder elegir servidor hacen que «Final Fantasy XI» sea mucho menos "amigable".

La serie "Final Fantasy" es con diferencia la saga de juegos de rol más famosa entre los usuarios de consola. En PC hemos disfrutado también de algunos capítulos, pero aunque obtuvieron cierto éxito no pudieron competir con monstruos como los «Baldur's Gate» o «Diablo». Hace dos años, Square decidió crear «Final Fantasy XI» para PlayStation 2, el primer juego online persistente de la saga. Y es precisamente la versión para PC de este título la que nos llega ahora.

DRAGONES Y MAZMORRAS

Como buen juego de rol online, «Final Fantasy XI» nos propone sumergirnos en un gigantesco mundo fantástico llamado Vana'diel. Este enorme universo está poblado, además de por cientos de jugadores, por multitud de habitantes con los que relacionarnos y que nos encargan misiones de todo tipo, como detener a una ladrona o eliminar a un gigantesco dragón rojo, por ejemplo.

El mundo está dividido en tres regiones con grandes ciudades y pequeñas aldeas, mazmorras, bosques y torres, lugares por los que deambulan montones de monstruos con los que combatir para ganar experiencia y mejorar habilidades.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



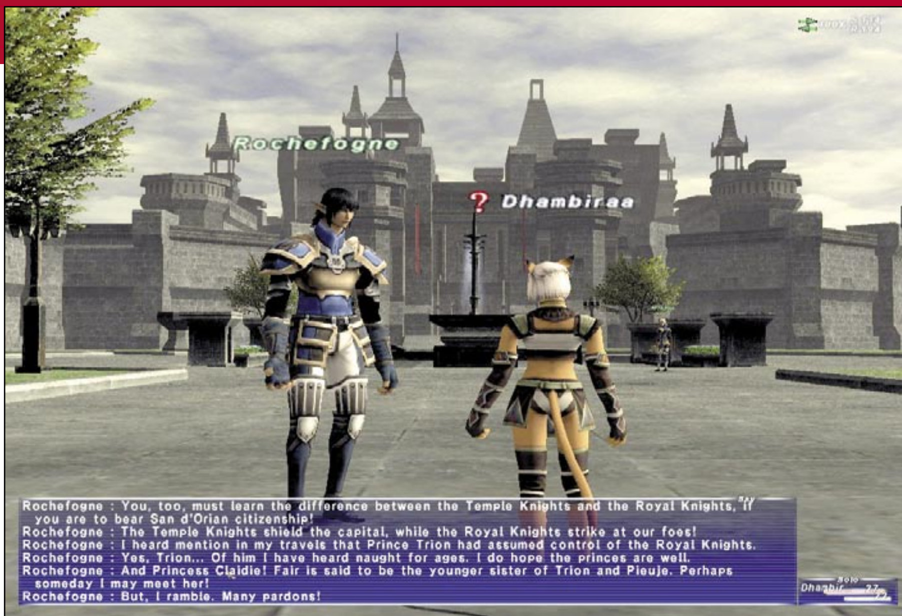
- **Género:** Rol
- **Idioma:** Inglés (textos en pantalla), cast. (manual)
- **Estudio/Compañía:** Square Enix
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de CDs:** 5
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95
- **Web:** *playonline.com/ff11us/index.shtml*
  Noticias, pistas, datos de las expansiones...

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Regiones de juego:** 3
- **Ampliaciones:** 2
- **Clases de personaje:** 17
- **Razas de personaje:** 5
- **Juego extra:** Tetra Master (cartas)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5200 Ultra 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,0 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 6,5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 FX 5700 128 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ El mundo de "Final Fantasy XI" es inmenso y nos garantiza horas y horas de juego, y es que a los tres reinos iniciales se añaden los de las expansiones incluidas en el juego. Eso sí, si no sabes inglés, lo tienes difcícil...



▲ El juego está plagado de detalles y guiños que encantarán a los seguidores de la saga "Final Fantasy". No faltan ni los chocobos ni los moogle. ¡Y hasta podrás echar unas partiditas de Tetra Master con tus amigos!



▲ Lo mejor es crear un grupo de amigos para poder enfrentarnos a los peligros.



▲ Aunque no destaca por su tecnología, los gráficos son muy convincentes.



▲ La mejor manera de ganar experiencia es combatiendo contra los cientos de monstruos que aguardan fuera de las ciudades.

Descubre el universo de "Final Fantasy" en este absorbente juego de rol online persistente

Como es habitual, tendremos que crear un personaje y para ello podremos optar entre cinco razas diferentes y once profesiones, como paladín, bardo o invocador. Este sistema de profesiones es precisamente uno de los elementos más originales, pues nos permite cambiar en cualquier momento de profesión sin perder experiencia y además compatibilizar dobles clases.

¿Y MIS AMIGOS?

Otros aspectos interesantes de «Final Fantasy XI» son su ambientación, bastante conseguida, y la longitud y variedad de las líneas argumentales que nos vamos a encontrar; a esto ayuda que en la edición española se hayan incluido "de serie" las dos expansiones «Rise of the Zilart» y «Chains of Promathia».

También hay algunos elementos problemáticos como, por ejemplo, el hecho de que tenemos que pagar un extra mensualmente por cada personaje que creamos a partir del primero, o que el juego asigne de forma automática el servidor de juego, haciendo que quedar con nuestros amigos para jugar sea casi imposible. Además, se trata de un juego complicado debido a una interfaz poco intuitiva y una cámara un tanto incómoda.

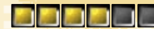
Eso sí, una vez te hagas con él, encontrarás un juego profundo, con un amplio universo por descubrir y todo el atractivo de la serie "Final Fantasy". ■ M.J.C.

Alternativas

- **Caballeros de la Antigua República**
  Un gran juego de rol, para los que prefieran jugar en solitario.
  ▶ Más inf.: MM 108 ▶ Nota: 94
- **Everquest**
  El más exitoso de los juegos online persistentes, que todavía goza de buena salud.
  ▶ Sin puntuar en Micromanía

Nuestra Opinión

AVENTURAS FANTÁSTICAS. *Recorre los caminos de Vana'diel y vive, literalmente, miles de aventuras empapadas del espíritu de "Final Fantasy". Si eres fan de la serie, te encantará.*

GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DIFICULTAD


CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación es cien por cien "Final Fantasy". ¡No faltan ni los chocobos!
- El sistema de profesiones es versátil y permite las clases duales de personaje.
- Es enorme, gracias a las expansiones.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La dificultad para poder jugar con amigos en el mismo servidor.
- La interfaz resulta lenta y complicada.

MODO MULTIJUGADOR

▶ **TODO UN DESAFÍO.** *Cuesta meterse en él porque no es sencillo y tiene una interfaz poco amigable, pero después tiene bastantes posibilidades.*

80

Vuelta a los orígenes

Myst IV Revelation

Si oyes hablar de islas paradisíacas y, en lugar de chicas en bikini, sueñas con libros misteriosos y máquinas extrañas, es que has caído bajo el hechizo de "Myst". ¿Hay que estar loco para preferir un libro a una chica? Tal vez no...

Los títulos de la serie "Myst" han figurado durante años entre los juegos más vendidos para PC y su popularidad ha sido tal que han dado lugar a su propio subgénero –¿quién no ha oído hablar de las aventuras "tipo Myst"?–. Esta nueva entrega se mantiene fiel al espíritu del original, pero, al mismo tiempo, corrige muchos de sus defectos más criticados para conseguir una mezcla muy interesante que es, con diferencia, la más accesible de toda la serie.

¿Y MIS GAFAS DE SOL?

Una vez más nos encontramos en el exótico mundo en el que se desarrolla toda la serie "Myst" y de nuevo el argumento gira alrededor de la familia de Atrus, cuyos hijos permanecen exiliados por culpa de los horribles crímenes cometidos en anteriores entregas. La aventura nos propone buscar a la hija pequeña de Atrus, supuestamente secuestrada por su hermanos, con el aliciente para los seguidores de la serie, de que a medida que avanzamos por el juego vamos encontrando respuesta a muchos de los misterios que se han ido planteando a lo largo de la saga.

En nuestros viajes visitaremos diferentes eras y resolveremos muchísimos puzzles de todo tipo

La referencia



La Fuga de Monkey Island

- **En «Myst IV» sólo debes resolver puzzles,** frente a los diálogos y uso de objetos de la referencia.
- **El tono de la historia de «Myst IV»,** mucho más serio, contrasta con el espíritu cómico de la serie "Monkey Island".
- **«Myst IV» es un juego en primera persona,** en la referencia ves al protagonista en pantalla.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Castellano (Textos, voces y manual)
- **Estudio/Compañía:** Team Revelation/Cyan
- **Distribuidor:** Ubi Soft **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95
- **Web:** ***mystrevelation.com.*** Fondos de pantalla, minijuegos, comunidad y juego interactivo.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1
- **Nº de Islas:** 5 mas las zonas secretas
- **Nº de personajes:** Más de 10
- **Pistas:** Sí, en 3 niveles progresivos
- **Salvar partida:** En cualquier momento.

ANALIZADO EN

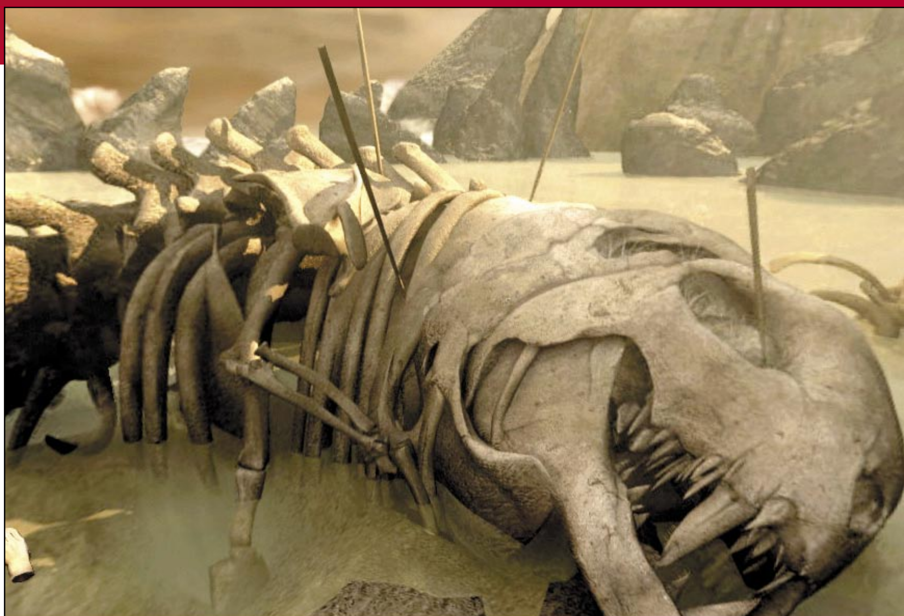
- **CPU:** Pentium 4 a 3.4 GHz, AMD a 1.6 GHz
- **RAM:** 1 GB, 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra, GeForce 4 MX

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 700 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 3.5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB.
- ***DVD-ROM:*** *4X o superior*

MICROMANÍA RECOMIENDA

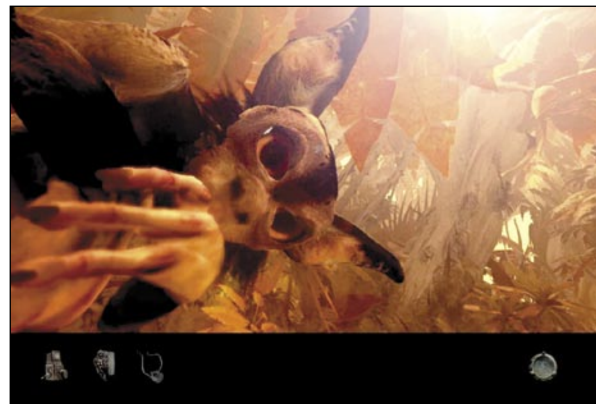
- **CPU:** Pentium 4 1.5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 8 GB (instalación completa).
- **Tarjeta 3D:** 64 MB.
- **DVD-ROM:** 4X



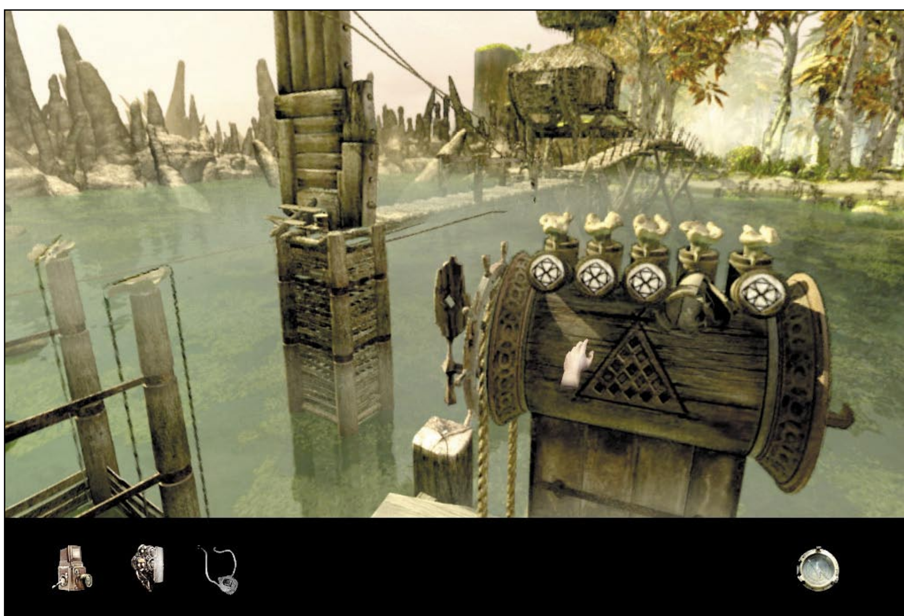
▲ «Myst IV» nos lleva a través de una historia repleta de misterio y emoción mientras recorremos exóticos parajes, y encontramos la respuesta a algunas de las incognitas que han quedado en el aire en otros capítulos de la serie.



▲ Utilizando los libros podemos cambiar de Edad y viajar a otra isla.



Ya no estás solo, te enfrentarás a extraños animales y estrafalarios personajes.



▲ Fiel al estilo que ha situado a todos los juegos de la serie entre los preferidos de los aventureros, no pueden faltar los inevitables puzzles y rompecabezas, pero esta vez, por suerte, son más lógicos que nunca.



▲ Gracias al sistema de ayuda puedes consultar pistas o incluso resolver completamente los puzzles. Podrás completar el juego sin problemas.

Escenarios fantásticos, extraños mecanismos y puzzles complejos... toda la esencia de "Myst".

que nos obligarán a exprimirnos la cabeza ya que, como en toda la serie, la dificultad es considerable. Por fortuna, los puzzles están muy bien integrados en la trama, son bastante lógicos y tienen un efecto inmediato en el lugar donde los resuelves, lo que facilita la tarea. Además, por primera vez en la serie se incluye un sistema de ayuda, en tres niveles, que ofrece desde pistas sutiles, a la solución completa de cada puzzle.

AVENTURAS "TIPO MYST"

«Myst IV» recupera para su sistema de juego los escenarios prerrenderizados en 2D, pero en los que es posible dirigir la vista en cualquier dirección. El principal problema de este sistema, que cuenta a su favor que no precisa un equipo muy potente, es que los desplazamientos no se producen de manera fluida, sino a "saltos", de zona a zona, lo que resulta algo anticuado y mareante. Los gráficos, eso sí, son muy detallados y los personajes, interpretados por actores reales, están muy bien integrados en los fondos.

«Myst IV» tiene todo lo necesario para apasionar a los fans de la serie y, a la vez, atraer a nuevos "visitantes". Su alto nivel técnico y el buen uso de los puzzles y las pistas, lo convierten en la mejor aventura en primera persona de los últimos tiempos. Si te gustan este tipo de juegos, no lo dudes. ■J.A.P.

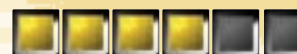
Alternativas

• URU: *Ages Beyond Myst*
El mismo universo pero con gráficos en 3D y el protagonista en la pantalla en tercera persona.
▶ Más inf.: MM 106 ▶ Nota: 87

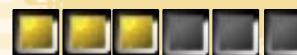
• Syberia 2
Una gran aventura, con una buena historia y con acertijos basados en el uso de objetos y diálogos.
▶ Más inf.: MM 111 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

***PARA MENTES INQUIETAS.** Visita islas casi deshabitadas y explora sus secretos, pero esta vez hay más personajes, los puzzles son más asequibles y los escenarios están más vivos que nunca. El mejor "Myst".*

GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DIFICULTAD


CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- El doblaje es fantástico y ayuda a disfrutar del juego.
- Los puzzles son lógicos y hay pistas a montones.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El interfaz oculta parte de la pantalla y limita bastante la visión.
- La instalación completa ocupa... ¡8 GB de disco duro!

MODO INDIVIDUAL

***LA CULMINACIÓN DE UN ESTILO.** «Myst IV» ha sabido crear un mundo interactivo que engancha, aunque el avance pantalla a pantalla sigue sin convencernos...*

84

Batallas en el espacio

Nexus: The Jupiter incident

¿Así que en el espacio nadie puede oír mis gritos? Pero bueno, y entonces, ¿cómo van a escucharme los patanes de mi flota espacial cuando les vocee las órdenes? Así no hay manera de liberar la galaxia...



▲ Podrías pasar horas admirando el Universo, pero quizá no puedas, porque entonces, ¿como vas a maniobrar un pedazo de nave así entre tanto asteroide?

A La estrategia táctica tiene un subgénero con cierta tradición en el que el meollo del asunto es dirigir flotas enteras en espectaculares batallas espaciales. Estamos hablando de títulos como «Imperium Galactica», «Homeworld» o «Haegemonia». Y eso, es precisamente lo que te ofrece «Nexus». Un juego que, por cierto, era originalmente el tercer «Imperium Galactica». ¿Lo sabías?

ALMIRANTE POR UN DÍA

«Nexus» es un juego de estrategia táctica en tiempo real, en el que asumiremos el papel de Marcus Cromwell, –hijo del primer bebé nacido en el espacio– con el fin de desentrañar una conspiración alienígena que amenaza con desestabilizar el equilibrio de fuerzas entre las distintas corporaciones espaciales.

Así, a lo largo de una campaña muy cuidada y con una gran cantidad de personajes y giros argumentales, nos pondremos al mando de flotas enteras, formadas por naves nodrizas, naves auxiliares y de combate, con las que realizaremos misiones de

La referencia

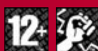


Homeworld 2

- **El concepto es muy parecido** en ambos títulos, aunque «Nexus» es más táctico y la estrategia en «Homeworld 2» es más del estilo "construye y conquista".
- **El apartado gráfico de «Nexus»** es superior al de nuestra referencia, no sólo en el aspecto de las naves y el escenario, también en las animaciones.
- **Los entornos están más detallados** en «Nexus» que en «HomeWorld 2».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Ingles (voces y textos)
- **Estudio/Compañía:** Mithis Games/HD Interactive
- **Distribuidor:** Nobilis **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,99 €
- **Web:** ***www.nexusthegame.com*** Una web con un cuidado diseño con la información típica.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campaña:** 1, (con 6 episodios y más de 26 misiones)
- **Enemigos:** 6 razas alienígenas
- **Tipos de nave:** Más de 60
- **Personajes:** Más de 50
- **Planetas:** Unos 350 en 10 sistemas
- **Multijugador:** Sí
- **Conexión:** Internet y red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4, 2,8 GHz Athlon XP 2000+
- **RAM:** 512 MB, 1GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700, ATI 9700 Pro 128MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III, 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 500 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce2 MX o compatible
- **Conexión:** 56 Kbps.

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4, 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 600 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900, ATI 9800 Pro
- **Conexión:** ADSL



▲ Todas las naves de la flota están bajo tu control, así que tendrás que demostrar tus habilidades como almirante y estratega. Has de conocer tus naves, teniendo presente sus puntos débiles y su potencial.



▲ La colonización espacial está en marcha, pero algunas de las corporaciones son demasiado ambiciosas e intentarán disponer de tecnología que escapa a su control.



▲ Se pueden alternar dos modos de juego, uno más sencillo dirigido a principiantes, y otro simulador.



▲ La iluminación, los efectos especiales, los detalles... Visualmente, juego es impresionante.



▲ Muchas veces hay que tomar decisiones difíciles e impopulares. ¿Ayudamos a esa nave que ha lanzado un S.O.S. o cumplimos con la misión que ya hemos emprendido?

Hazte con el mando de tu flota espacial, dirígela a la victoria y, de paso, acaba con la conspiración alienígena

escolta, ataque o sabotaje, dirigiendo los movimientos en un entorno totalmente en 3D.

Todo ello podemos hacerlo en dos modos de juego: uno, digamos, más light; y otro en el que el nivel de simulación es mucho más elevado y en por eso mismo, la dificultad también lo es.

PODER DE DECISIÓN

Una de las cosas que más nos ha llamado la atención es que las misiones no son precisamente lineales. Al contrario, muchas veces nos enfrentaremos a diversas opciones que nos obligará a tomar una decisión comprometida. Y lo que decidas, tendrá implicaciones en el desarrollo de la trama. Por ejemplo: en una misión de reconocimiento contrarreloj, te llega el S.O.S. de una nave cercana. ¿Qué haces? ¿Ignoras la misión y ayudas a la nave en apuros? ¿Sigues tu camino asumiento que quebrantas las leyes de navegación espacial? Tienes libertad para tomar la decisión que quieras, pero tienes que estar preparado para asumir las consecuencias.

ESPECTÁCULO DE LUZ Y SONIDO

«Nexus» es un juego que impacta visualmente. La recreación del entorno galáctico es soberbia. Te quedas boquiabierto con los movimientos de las naves en combate, y tampoco se queda atrás el sonido. Además, nada se oculta a la cámara, y podrás ver detalles como las maniobras de salida de los cazas desde su nave nodriza o la forma en que una lanzadera aborda el casco de una nave desconocida que se dispone a investigar.

Por otra parte, el aprendizaje es progresivo y el juego está lleno de ayudas en línea que nos irán resolviendo las dudas, casi antes de que surjan. Algo muy de agradecer en un juego que es ciertamente complejo.

Un título, en resumen, muy interesante y atractivo, con una historia cuidada y absorbente; eso sí, tiene que molarte el "rollo espacial" y los grandes enfrentamientos entre naves. ■L.E.C.

Alternativas

• Haegemonia
Aunque muy parecido en sus rasgos esenciales, añade la gestión de recursos y la investigación.
▶ Más inf. MM 96 ▶ Nota: 82

• Rome: Total War
Su enfoque también es táctico y exige manejar grandes tropas, aunque en el mundo antiguo .
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

BATALLAS ESPACIALES A GRAN ESCALA. Dirige toda una flota, con sus naves nodrizas y sus diminutos cazas, en medio del espacio exterior. Complícate la vida hasta donde quieras, pero, sobre todo, vence en las batallas.

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- La campaña está muy cuidada y resulta muy absorbente.
- Los dos modos de juego te permiten elegir la profundidad de la simulación.
- El apartado gráfico es espectacular.

LO QUE NO NOS GUSTA
- No tiene modo escaramuzas.
- Lo único que está traducido al castellano es el manual.

MODO INDIVIDUAL
▶ *ESTRATEGIA ESPECTACULAR. Tiene una campaña muy larga, llena de personajes y una trama potente y trabajada. Te gustará si eres aficionado al género.*
85

MODO MULTIJUGADOR
86
▶ *MUY COMPLETO. La variedad de modos de juego, incluyendo uno cooperativo contra la IA, garantizan una larga vida a «Nexus» en la red.*

La guerra no es un juego

D-Day

La referencia



Ground Control II

- **Ambos juegos son de tipo táctico,** sin recursos ni edificios y con mucha variedad de unidades.
- **La temática de ambos juegos es muy diferente.** «Ground Control II» es futurista y «D-Day» se ambienta en la Segunda Guerra Mundial.
- **Nuestra referencia sigue siendo el mejor** en el apartado tecnológico. En gráficos y sonidos no hay quien le pueda.

¿Otra vez a desembarcar en Normandía? Pero si acabamos de volver... Como esto siga así la playa de Omaha va a estar más poblada que la de Benidorm. Y no te creas que a los alemanes se les acaba la munición de una vez para otra, que va...

Vale, es verdad. Últimamente hay un aluvión de juegos sobre la Segunda Guerra Mundial, pero el caso es que a nosotros no nos importa, sobre todo si aparecen títulos como éste, que recogen aspectos muy concretos de la guerra, como el archiconocido desembarco de Normandía. ¿Alguna vez te has preguntado qué operaciones hicieron posible el éxito aliado en el día D? Bueno, pues este juego te ofrece la respuesta a esa pregunta.

TOMANDO POSICIONES

«D-Day» se apunta al carro de la estrategia táctica. Olvida los edificios, la tecnología y los recursos; ahora debes ponerte al mando de un grupo de hombres y vehículos para cumplir con los objetivos que te asigna el Estado Mayor. Existe, eso sí, una enorme variedad de unidades, incluyendo artillería, vehículos blindados y, sobre todo, muchos tipos de infantería. Cuentas, por ejemplo, con miembros de la resistencia francesa para operaciones de sabotaje o con unidades de lanzacohetes.

Precisamente, una de las cosas que más destaca del juego

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Digital Reality/Montecristo
- **Distribuidor:** Atari **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 29,95
- **Web:** *montecristogames.com/Etats-unis/ImageInterface/ddayintro.htm*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 2 (campaña, con 12 misiones, y escenarios)
- **Bandos:** 2, aliados y eje
- **Unidades:** Más de 60
- **Editor:** Sí, de escenarios
- **Multijugador:** Sí (3 modos)
- **Número de jugadores:** 2-8
- **Conexión:** Internet, red local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,6 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB DirectX 9.0b.
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL



▲ Con los efectivos que te asigne el Estado Mayor, tienes que superar con éxito los objetivos de la misión, aprovechando el terreno y las habilidades de tus unidades. Todo un desafío.



▲ La información es amplia y muy gráfica; no se escapa ningún detalle. En la imagen vemos el rango de visión de una unidad y su alcance.



▲ Uno de los puntos fuertes del juego es la inclusión de minidocumentales con testimonios de veteranos.



▲ Hay numerosos escenarios, urbanos y rurales, pero no esperes salir de la campiña francesa.



▲ Nada como "freír" un poco un bunker con los lanzallamas para que los enemigos se rindan sin pensárselo demasiado... la guerra tiene estas cosas.

Toda la complejidad de la guerra en tu mano para que decidas el destino del Desembarco de Normandía

es el realismo con el que se han reproducido las distintas unidades, armamentos y equipos de los dos bandos enfrentados (el Eje y los Aliados) y, muy especialmente, la enorme cantidad de acciones que se pueden realizar con cada unidad. Así, podremos penetrar en los edificios, atrincherarnos en una posición, manipular los vehículos enemigos o utilizar las habilidades especiales de ciertas unidades, entre las que se encuentran el uso de explosivos o de minas.

Un aspecto curioso de «D-Day» es que incluye una sensacional base de datos sobre el desembarco y que ofrece numerosos extras muy interesantes. Por ejemplo, una enciclopedia con la descripción exhaustiva de todas las unidades implicadas, imágenes reales de archivo e incluso una serie de testimonios de veteranos de guerra.

EL DESEMBARCO

Sin embargo, entre tal cantidad de detalles hemos encontrado también algunos problemas. El principal es su brevedad. «D-Day» sólo ofrece una campaña dividida en tres capítulos, con cuatro misiones cada uno. Es cierto que esas misiones se pueden jugar cambiando el nivel de dificultad y eligiendo los efectivos con los que acometer cada misión, pero aun así se nos antoja algo corto, sobre todo ante la ausencia de un modo escaramuza.

En la misma línea está el apartado gráfico, totalmente tridimensional, pero que no llega al nivel de otras producciones. Los escenarios y unidades resultan algo toscos cuando nos acercamos con la cámara, los efectos especiales son sosos y, en general, es difícil encontrar una vista que nos permita controlar el juego sin estar tan lejos que apenas distingamos nada.

Un título, en resumen, que si bien no destaca por su tecnología sí ofrece una jugabilidad variada e interesante y que, desde luego, te da una perspectiva milimétrica de una de las operaciones más importantes de la Segunda Guerra Mundial. ■L.E.C.

Alternativas

• Codename: Panzers
Estrategia táctica, realismo y unos gráficos espectaculares también en la 2ª Guerra Mundial.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 94

• Soldiers: Heroes de la Segunda Guerra Mundial
Un juego mucho más arcade y directo que comparte época.
▶ Más inf. MM 115 ▶ Nota: 80

Nuestra Opinión

LA HISTORIA HECHA JUEGO. *Aprende bien las habilidades de tus hombres y lánzate a la batalla. Si te apasiona la 2ª Guerra Mundial te gustará porque es realista y tiene mucha información, si no te dejará indiferente.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO


LO QUE NOS GUSTA
- Hay un montón de unidades diferentes.
- Incluye una enorme cantidad de extras sobre el Desembarco de Normandía.
- La ambientación histórica es realista.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Las 12 misiones se hacen cortas. Y se echa de menos un modo escaramuza.
- Es muy difícil encontrar una vista de cámara satisfactoria.

MODO INDIVIDUAL — 69
▶ **ALGO ESCASO.** *La campaña es muy corta, no tiene modo escaramuza y repetir las misiones cambiando los efectivos no es suficiente para que enganche.*

MODO MULTIJUGADOR — 72
▶ **ENTRETENIDO.** *La posibilidad de jugar contra otras personas compensa la escasez de modos de juego y alarga su vida útil. No esperes grandes sorpresas.*



La guerra aún no ha acabado

Sabre Squadron

Expansión para «Hidden & Dangerous 2»

Pensabas que tras haber superado las misiones más peligrosas el Alto Mando te iba a dar un merecido descanso, pues te equivocabas... aún quedan muchas batallas por librar.

Esta primera expansión oficial ofrece básicamente una nueva campaña para un jugador formada por nueve misiones, que te llevará a ti y a tus hombres a luchar en Sicilia, África y Francia. El éxito pasará por cumplir los objetivos pasando lo más desapercibido posible. En tu mano queda dirigir a los soldados desde una pantalla táctica que muestra el campo de batalla o pasar a la zona de acción desde una perspectiva en tercera o primera persona. Para ello cuentas con acciones muy variadas y puedes ordenar que ataquen, que se reagrupen, que disparen a discreción, etcétera.

POCAS NOVEDADES

Pero más allá de la diversión que pueda ofrecer la nueva campaña, lo que más apreciarán los amantes de la serie es la inclusión del modo multijugador cooperativo que no se incluyó en el original. Ahora sí, podrás disfrutar como un enano junto a tus compañeros en este modo, aunque sólo en los nueve escenarios que se incluyen con la expansión. Pero si exceptuamos este aspecto, poco más se ha evolucionado respecto al original. Hay nuevas armas y se han mejorado los modos multijugador, es cierto, pero gráficamente sigue a un nivel discreto y tanto la IA de los enemigos como de tus soldados es muy simple.

«Sabre Team» queda como una expansión algo limitada, ya que sus novedades son muy escasas y apenas hay mejoras, pero si eres un amante de la saga seguro que hay razones de peso para que te interese. ■J.M.H.

La referencia



Rainbow Six 3: Raven Shield

- **La referencia transcurre en un futuro próximo,** y «Sabre Team» lo hace en la II Guerra Mundial en escenarios plagados de nazis.
- **Ambos comparten modos multijugador** que dejarán satisfechos a todos los usuarios.
- **«Sabre Team» es ligeramente más repetitivo.** Pasarás todo el rato eliminando enemigos, muchos eso sí, y escondiéndote.



▲ Aunque la nueva campaña para un jugador está muy bien, es el nuevo modo multijugador cooperativo el que marca las diferencias en la expansión.



▲ En «Sabre Squadron» es vital la cooperación entre los miembros del grupo. De su correcta coordinación dependerá el éxito de las nueve misiones.



▲ Aspectos como la IA y los gráficos apenas han mejorado. Por suerte, el concepto de juego sigue siendo tan profundo y adictivo como en el original.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Por fin podemos jugar en modo cooperativo.
- La campaña no es muy larga, pero es divertida.
- El sistema de juego sigue siendo tan entretenido como siempre.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Ni el apartado gráfico ni la IA son demasiado buenas para los tiempos que corren.
- Para ser sinceros, esperábamos que hubiera alguna mejora más.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 70
SIGUE JUGANDO. Una nueva campaña no es mucho, pero alarga la vida del juego.

MODO MULTIJUGADOR 80
POR FIN COOPERATIVO. Sin duda, el nuevo modo es lo mejor de la expansión.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- **Género:** Acción/Estrategia
- **Idioma:** Textos en castellano, voces en inglés
- **Estudio/Compañía:** Illusion Softworks/Gathering of Developers **Distribuidor:** Proein
- **Nº de CDs:** 2 (requiere el juego original)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,95
- **Web:** www.hidden-and-dangerous.com/hd2/

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Campaña, Lobo Solitario y Carnicería.
- **Niveles:** 9 misiones nuevas
- **Multijugador:** Sí (4 modos)
- **Jugadores:** Hasta 32
- **Opciones de conexión:** Internet y red local.

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III o Athlon 1 GHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 2.8 GB (juego + expansión)
- **Tarjeta 3D:** 32 MB compatible Directx 8
- **Conexión:** 56.6 Kps

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Héroes, ¿para qué os quiero?

Warlords Battlecry 3

Lo confesamos: siempre hemos querido encarnar a un minotauro matadragones. Esa presencia física, esa voz grave y autoritaria... Ay, ¡qué malo es no creer en los sueños!

Lo último en tecnología y un sistema de juego rebuscado no garantizan la diversión. Con viejos conceptos y gráficos en 2D también se puede hacer un buen juego. Este es el caso de «Warlords Battlecry 3», a caballo entre el rol y la estrategia clásica en tiempo y real.

Lo primero que hay que hacer, es crear un personaje de entre las dieciséis razas y las veintiocho clases disponibles. Cada uno de ellos tiene unas estadísticas y una apariencia distinta.

HÉROE CON MEMORIA

Ése personaje liderará las tropas, podrá subir de nivel y acumulará objetos valiosos en su inventario. Pero lo mejor es que se queda guardado y se puede emplear para jugar una escaramuza, por ejemplo, con todo lo que ha adquirido en campaña.

La campaña, por cierto, es muy original, ya que nos permite movernos con libertad en un mapa inmenso, –dentro de una trama– cumpliendo misiones que nos llevan hasta el final de la aventura o que, simplemente, nos proporcionan experiencia. En muchas de ellas, hay que levantar un campamento, recoger recursos o construir nuevas tropas como en los juegos de estrategia. En otras, nuestro héroe se enfrentará a criaturas hostiles, al estilo del rol de «Diablo 2».

No tiene nada de innovador, pero la enorme variedad de misiones y unidades, y el carácter abierto y accesible del juego hacen de «Warlords Battlecry 3» un título muy entretenido, que garantiza muchas horas de diversión sin complicaciones. ■L.E.C.

La referencia



Warcraft III

- **Los dos combinan estrategia y rol,** pero «Battlecry 3» tiene más elementos de juego de rol que nuestra referencia.
- **En el apartado tecnológico «Warcraft III»** está muy por encima de «Battlecry 3» con gráficos 3D y personajes detallados.
- **Nuestra referencia permite jugar** con menos razas, pero son realmente distintas ya que tienen mayor número de características que las distinguen.



▲ El héroe sube de nivel, acumula objetos de valor y lidera las tropas que generarás con los recursos en los campamentos.



▲ Aquí hay sitio para las opciones más extravagantes. ¿Qué te parece este demonio pirómano? En los héroes reside gran parte del atractivo del juego.



▲ La campaña es totalmente abierta. Esto es, que puedes moverte por el mapa con libertad y elegir las misiones que vas a cumplir.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Estrategia/Rol
- **Idioma:** Castellano (voces, textos)
- **Estudio/Compañía:** Enlight Software/Infinite Interactive
- **Distribuidor:** Zeta Games
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** 15/10/2004
- **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** enlight.com/wbc3/

Completa, pero nada especial.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Razas:** 16
- **Clases de héroe:** 28
- **Hechizos:** Más de 130 distintos en 13 esferas de magia.
- **Campaña:** 1, semiabierta.
- **Editor:** Sí, de mapas.
- **Multijugador:** Sí, hasta 6

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III a 450 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** No requiere.
- **Conexión:** 28 k.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La cantidad de razas y clases disponibles.
- La campaña abierta en la que podemos viajar por el mapa libremente.
- Es sencillo y muy entretenido.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Combina géneros pero no ofrece nada nuevo.
- Los gráficos son muy rudimentarios para los tiempos que corren.
- Las razas tienen pocas diferencias entre sí.

GRÁFICOS


SONIDO


JUGABILIDAD


DIVERSIÓN


DIFICULTAD


CALIDAD/PRECIO


MODO INDIVIDUAL — 68

ESTRATEGIA Y ROL. Combina ambos géneros en una campaña directa y entretenida.

MODO MULTIJUGADOR — 69

MUY VARIADO. Tiene una gran cantidad de modos de juego disponibles.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

review

Yetisports Deluxe

Breve entretenimiento

En la web de Yetisports, *(www.yetisports.org)* existen una serie de sencillos minijuegos muy populares que, básicamente, consisten en un yeti que se entretiene arrojando y golpeando a pingüinos. Pues bien, «Yetisports Deluxe» reúne dos de ellos, cada uno con dos modalidades distintas. El primero se trata de lanzar un pingüino lo más lejos posible de un porrazo, mientras que en el segundo tenemos que lanzar una bola de nieve para que un sufrido pingüino acabe, literalmente, empotrado en la diana de una pared.

DIVERTIDOS PARA UN RATO

Ambos jueguecitos son bastante entretenidos y hasta enganchan, pero no acaban de justificar un título cuyo precio es de 20 €, sobre todo, si tienes una buena conexión a Internet. Si al menos hubieran metido en el CD los otros cinco modos de juego disponibles en la web, la oferta resultaría más interesante. ■J.P.V



▲ Acertar con una bola de nieve a un pingüino en movimiento, además de surrealista puede resultar bastante complicado. Todo es cuestión de destreza con el ratón y, sobre todo, de tener mucha suerte.


▲ Los dos juegos se controlan pulsando el botón del ratón en el momento justo. Sencillo, pero de fácil nada.


▲ A pesar de que incluye algunos extras, como la "tragaperras", el contenido del CD es bastante escaso.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Arcade
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Edelweiss/JoWood
- **Distribuidor:** Nobilis
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Recomendado:** 19,90 €
- **Web:** *www.yeti-games.com*

INDIVIDUAL 60

ENTRETENIDO PERO ESCASO. *Los juegos Yetisports son bastante divertidos, pero no tanto como para pagar por dos de ellos teniendo gratis los siete en Internet.*


▲ El juego incluye un completo modo de aprendizaje con todo tipo de ayudas "suavizado" gráficamente para hacerlo más atractivo a los más pequeños.

Chessmaster 10ª Edición

¿Eres un gran maestro?



Vaya por delante, que esta nueva entrega de la serie «Chessmaster» es el más completo juego de ajedrez disponible, tanto por su variedad de modos como por la enorme cantidad de contenido. Incluye, por ejemplo, una base de datos con centenares de partidas de todos los tiempos, así como una mastodóntica biblioteca de jugadas de apertura. Posee también un modo de aprendizaje que cubre desde el nivel más básico hasta el de experto y un modo de torneo que nos permite crear nuestras propias competiciones. Tiene, además, un completo modo de juego online, realmente accesible.

"CHESS" NO ES AJEDREZ

Desgraciadamente el juego presenta dos inconvenientes principales. El primero y más importante, que no ha sido traducido al castellano, así que o sabes inglés o todas las ayudas y datos no te servirán de nada. El segundo es que en realidad las novedades con respecto a la anterior entrega, «Chessmaster 9000», actualmente en serie económica –Code Game–, no son demasiado significativas. Eso sí, si no posees aquél y el idioma no es una barrera para ti, éste juego es una apuesta segura. ■J.P.V


▲ A pesar de que las ayudas y lecciones incluidas son increíblemente completas, de poco te servirán si no dominas la lengua de Shakespeare.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Recomendado:** 44,95 €
- **Web:** *www.chessmaster.com*

MODO INDIVIDUAL 80

ENCICLOPÉDICO. *No encontrarás un juego de ajedrez más completo. Lástima que no haya sido traducido al castellano.*

MODO MULTIJUGADOR 88

EL NUEVO MODO ONLINE *hace realmente sencillo encontrar un rival crear una partida sin que importe mucho la traducción.*

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



RISE OF NATIONS GOLD

Estrategia clásica a la última

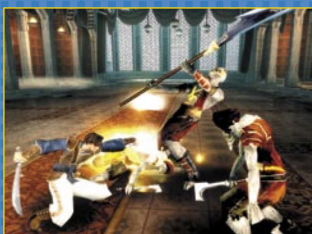
Microsoft lanza una edición especial del formidable juego de estrategia «Rise of Nations» con su única expansión, «Thrones & Patriots». Esta versión Gold estará disponible en breve, a un precio de 49,95 €.



ENIGMA RISING TIDE GOLD

El mejor combate naval

PuntoSoft lanza una nueva reedición de su simulador naval, mejorado en jugabilidad, gráficos y sonido. Incluye un sistema de comunicación por voz, nuevos navíos y armamento reales. Su precio, 29,95 €.



PRINCE OF PERSIA + XIII

Aventura y acción, de la mano

Dentro de la serie Codegame de Ubisoft aparece este pack con dos estupendos juegos de acción y aventura: «XIII» y «Prince of Persia». Toda una oportunidad porque está ya disponible, y a un precio de 19,95 €.



SÖLDNER EDICIÓN AMPLIADA

Escalada bélica de extras

La compañía Nobilis prepara una reedición especial con un montón de mejoras del reconocido juego de acción multijugador «Söldner». Su lanzamiento está previsto para noviembre, y a un precio de 49,95 €.

Call of Duty

El mejor del año pasado

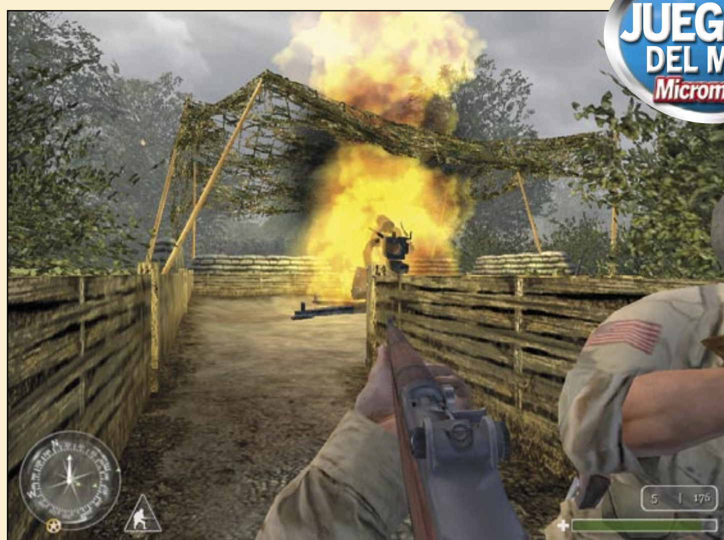
JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

¡Coge el fusil, soldado! ¿Acaso tienes miedo? Pues deberías, porque la guerra jamás había sido tan real como en este juego, destinado a ocupar el trono de la acción en primera persona con ambientación bélica. «Call of Duty» ofrece una recreación épica y realista de algunas batallas de la 2ª Guerra Mundial, dejando atrás lo que de aventura tenía «Medal of Honor». A lo largo de veinte misiones en cuatro campañas, controlamos a varios soldados (ruso, americano y británico). Su gran ambientación y el formidable diseño de la acción hacen del juego una experiencia total, divertida e intensa como pocos.

AHORA DECIMOS

Un año después de su lanzamiento, y coincidiendo con la salida de su expansión «La Gran Ofensiva», esta reedición llega con los últimos parches, nuevos mapas multijugador y el modo Cuartel General. Sin embargo, lo principal es que «Call of Duty» es un juego de acción bélica totalmente actual, que sigue estando en lo mejor del género. Buenos gráficos, estupendo diseño de la acción, diversidad de modos... Lo tiene todo. Dentro de la acción bélica, sólo «Pacific Assault» parece superarlo, con una tecnología y planteamiento más sofisticados, pero, para jugar «Call of Duty» te vale con un PC normalito.



▲ El juego hace una recreación histórica de grandes batallas, inspirándose en el cine. La defensa de Estalingrado, el Día-D... y muchas recuerdan escenas célebres del cine bélico.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- PVP Rec.: 29,95 €
- Comentado: MM 106 (Noviembre 2003)
- Idioma: Castellano (voces, textos)
- Estudio/Compañía: Infinity Ward/Activision
- Distrib.: Activision Nº de CDs: 4
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.callofduty.com

LA ANTIGUA NOTA 95

▶ ACCIÓN BÉLICA SENSACIONAL. Rompe con los moldes del género y ofrece una acción variada e intensa... De lo mejor del género, sin duda.

LA NUEVA NOTA 94

▶ ALÍSTATE. Saldrán juegos de acción bélica más ambiciosos, pero perderse «Call of Duty» es casi un pecado. Estás a tiempo de redimirte.



▲ Los objetivos se actualizan constantemente. Ataques sorpresa, un oficial te da nuevas órdenes, compañeros que piden tu ayuda...



▲ Las armas, los vehículos, los uniformes y hasta las tácticas tienen un realismo mayor de lo que se esperaría en un juego puramente de acción.



NFS Underground

Písale, que es la moda

ANTES DECÍAMOS

Carreras clandestinas, coches trucados y tuneados, rivalidad... Esta entrega de la popular serie «Need For Speed» es todo espectacularidad. Sensación de velocidad, variedad de pruebas y posibilidades de personalización son los principales valores de este título, con carreras nocturnas, en circuitos urbanos improvisados. En su contra, tiene que los circuitos son poco variados, y los coches no son tan realistas en su comportamiento como en su aspecto. Aún así, es un juego de carreras estupendo que se disfruta al instante.

AHORA DECIMOS

No lo esperabas, ¿verdad? El juego de velocidad más exitoso del año pasado sale en una nueva edición a precio reducido. Su llegada hace un año fue una revolución y, aunque ha sido superado en realismo y calidad gráfica por «Race Driver 2», su diversidad de modos y la gran cantidad de accesorios para tunear que ofrece suponen muchas horas de diversión. Además, tras la congelación del lanzamiento de «Juiced», «NFS Underground» no tiene más rival que su próxima continuación. No lo dudes más y lánzate al tuning...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Velocidad
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Comentado:** MM 107 (Diciembre 2003)
- **Idioma:** Castellano (voces y textos)
- **Estudio/Compañía:** EA Black B./EA
- **Distrib.:** Electronic Arts **CDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.eagames.com/official/nfs/underground/es

LA ANTIGUA NOTA — 88
ÚNICO. Poder personalizar tu vehículo mientras ganas carreras ofrece un desafío que no hallarás en el resto de juegos del género.

LA NUEVA NOTA — 90
VEHÍCULOS DE OCASIÓN. Si te atrae el tema del tuning y te lo perdiste, ahora, no lo dudes. Un estupendo juego de carreras, muy variado.



▲ Revive en «NFS Underground» toda la trepidante emoción de las carreras clandestinas.



▲ La cantidad de modificaciones a realizar en los coches es tremenda. Todos son reales, así como sus accesorios.

Pack Tolkien

La Guerra del Anillo + El Hobbit y La Comunidad del Anillo

Inspiración literaria



▲ El sistema de juego de «La Guerra del Anillo» es táctico, con partidas rápidas en las que se consigue reproducir capítulos de la trilogía de Tolkien en las misiones del modo campaña.



▲ Podremos controlar a héroes conocidos como Gandalf o el propio Aragorn.



▲ La fiel recreación de las distintas razas hace muy interesante el modo multijugador.

ANTES DECÍAMOS

¿Quieres dirigir a los pueblos libres de la Tierra Media contra el Señor Oscuro? ¿O prefieres ayudar a Sauron? Tú eliges el bando en «La Guerra del Anillo», un juego de estrategia convencional que, sin aportar innovaciones al género, ofrece una buena reproducción de la Tierra Media, un gran acabado gráfico y un amplio repertorio de modos de juego. Todo ello se traduce en una jugabilidad magnífica. Lo malo, es que todas las razas se dividen en sólo dos bandos: luz y oscuridad, y por otro lado, las campañas son algo cortas. Es, algo así, como jugar a «Warcraft III», pero en el universo de "El Señor de los Anillos".

AHORA DECIMOS

Con la licencia de la de la obra de Tolkien, Vivendi ha ido creando distintos juegos, tres de los cuales se reúnen en este pack. Acción aventura y estrategia... todo, en el mismo universo. Destaca «La Guerra del Anillo», un buen juego de estrategia que pese a no ofrecer novedades, no ha perdido potencial e interés para los aficionados al universo de Tolkien y a la estrategia. Los otros dos títulos ofrecen otro tipo de jugabilidad, garantizando horas de diversión.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Comentado:** MM 107 (Diciembre 2003)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Liquid Ent./Vivendi U.G. **Distrib.:** Vivendi
- **Nº de CDs:** 1 (pack 3)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.warofthering.com

LA ANTIGUA NOTA — 80
¡DE LOS LIBROS A TU PC! Es un buen juego de estrategia, poco original, pero de gran calidad, que recrea con acierto la Tierra Media.

LA NUEVA NOTA — 85
TRES EN UNO. «La Guerra del Anillo» sigue siendo un gran juego y, si le sumas otros dos títulos, el pack es ideal para fans de Tolkien.

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€

ATARI – ESPECIALES	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III	19,90€
Civilization III + Conquests	54,95€
Civilization III + Play the World	29,95€
Deadly Dozen	9,99€
Desperados	9,99€
Enter the Matrix	29,99€
Line of Sight: Vietnam	19,90€
Neverwinter Nights	19,95€
Taz Wanted	9,99€

ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Madden NFL 2003	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
Need for Speed Underground	19,95€
NHL 2003	19,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 3000 + Theme Park World	24,95€
Sim City 4	19,95€
Tiger Woods PGA Tour 2003	19,95€

ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942 Deluxe Edition	49,95€
Battlefield 1949. WWII Anthology	47,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Cycling Manager 3	9,95€
Delta Force Black Hawk Down	9,95€
Delta Force Land Warrior	9,95€
Delta Force Task Force Dagger	18,00€
Devastation	9,95€
Duke Nukem Manhattan Project	9,95€
Legion	19,95€
New World Order	9,95€
Primitive Wars	19,95€
Ring II: El Crepúsculo de los Dioses	9,95€
Roller Coaster World	9,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Syberia	9,95€
Team Factor	19,95€
Trainz	19,95€

FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Pack Edición Platino FX	19,95€

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€
Spellforce Gold	39,95€

MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	49,99€

PLANETA DE AGOSTINI – RED COLLECTION	
SimCity 3000 World Edition	9,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€
Command & Conquer Renegade	9,95€

PROEIN – XTREME/ESPECIALES	
Beach Life	17,95€
Commandos Edición Histórica	29,95€
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Crisis Team Ambulance Driver	17,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€
Soldier of Fortune 2	17,95€
Tomb Raider. Lara Croft. El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€

Series clásicas

PROEIN - SERIE ORO	
Praetorians	19,95€

PUNTO SOFT - HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€

PUNTO SOFT - DREAMLINE	
Echelon Wind Warriors	19,9€
Enigma. Rising Tide	19,95€
Enigma Rising Tide Gold	29,95€
Strategic Command	19,95€

TAKE 2	
Vietcong Purple Haze	29,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Grand Theft Auto 3	19,99€
Mafia	19,99€
Stronghold Crusader Deluxe	19,99€
Stronghold Crusader	19,99€
Vietcong	19,99€
Trópico 2: Pirate Cove	19,99€

UBI SOFT - CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Bang! Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest. Frontier Wars	5,95€
Dungeon Siege	9,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
Ghost Recon + D. Siege + Island Thunder	9,95€
Grandia 2	5,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Largo Winch	5,95€
Mechwarrior 4 Vengeance	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Pandora´s Box	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Pack Prince of Persia + XIII	19,95€
Rayman	5,95€
Splinter Cell	9,95€
Will Rock	5,95€
XIII	9,95€

VIRGIN PLAY - WHITE LABEL	
Baldur's Gate	11,95_
Ford Racing 2	19,95_
Iron Storm	19,95_
Mafia	29,95€
Max Payne	17,95€
Postmortem	11,95€
Salammbo	29,95€

VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
All Sports Pack	14,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Lotus Challenge	7,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€

VIVENDI - BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth EE	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Pack Tolkien	39,95€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€

ZETA GAMES - TITANIUM	
Aquanox	9,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
S.W.I.N.E	9,95€
WWIII Black Gold	9,95€

XIII

Dispara primero; luego, haz memoria

ANTES DECÍAMOS

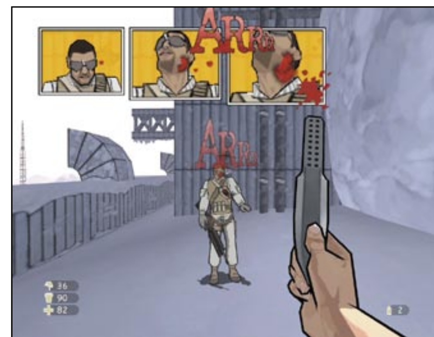
«XIII» viene con una estética nueva, que ha sido aliñada con un absorbente argumento y está acompañada de una guarnición en forma de acción y aventura. Tu protagonista, acusado de un asesinato está aquejado de amnesia. ¿Eres inocente o te han tendido una trampa? Mientras intentas recordar, tendrás que abrirte paso a tiros. El planteamiento favorece los giros de guión y, quizá por eso y aunque es un juego acción, lo mejor es su parte de aventura. Es espectacular y distinto, una auténtica novela interactiva.

AHORA DECIMOS

Nació como un cómic y, pese a que aquí ha sido adaptado al videojuego, sigue siendo una historia narrada en forma de cómic, aunque interactiva. Y es una historia magnífica, con una trama intrigante, que gira en torno a una conspiración de la que nuestro personaje es la víctima. El planteamiento del juego es arriesgado en su aspecto visual, pero impecable si nos fijamos en su guión. Su acción no es demasiado impactante: le falta algo de contundencia aunque, eso sí, logra mantener el interés del jugador hasta el final.



▲ La acción tiene un ritmo inteso, pero en numerosas ocasiones da paso a un juego más pausado y aventurero.



▲ El acabado gráfico al estilo de las viñetas del cómic está bien logrado, sirviendo como recurso narrativo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12

- **Género:** Acción
- **PVP Rec.:** 9,95 €
- **Comentado:** MM 106 (Noviembre 2003)
- **Idioma:** Castellano (voces y textos)
- **Estudio/Compañía:** Ubi Soft París/Ubi Soft
- **Distrib.:** Ubi Soft **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.XIII-thegame.com

LA ANTIGUA NOTA 80

▶ **DISTINTO Y SUGERENTE.** Sus gráficos, te gustan o no, pero además su trama es la de un buen cómic en cuya historia te sumergirás.

LA NUEVA NOTA 77

▶ **CÓMIC INTERACTIVO.** Su jugabilidad es algo modesta comparándola con títulos más actuales y ambiciosos, pero su historia merece la pena.

Battlefield 1942: The WWII Anthology

Lucha en todos los frentes



▲ Los gráficos de «Battlefield 1942» se quedan atrás al compararlos con bombazos más recientes de la acción, pero se mantiene a buen nivel, sobre todo para ser un juego online.

En «Battlefield 1942» el juego no gira en torno a tu personaje, estás en pleno frente. Tus camaradas y enemigos también son otros jugadores, al menos si juegas en el modo multijugador, para el que está diseñado. Los bandos están en las mismas condiciones y cada mapa es un campo de batalla virtual en el que ambos bandos luchan por el control de un territorio. Este planteamiento sencillo, pero innovador y realizado casi a la perfección ofrece horas casi ilimitadas de diversión no lineal, sobre escenarios enormes, múltiples vehículos manejables. La batalla es el único argumento, por eso es uno de los grandes títulos de acción multijugador.

AHORA DECIMOS

Ya han pasado un par de años desde su llegada, y ha sido ampliado con dos expansiones «Road to Rome» y «Secret Weapons of WWII» que nos llevan a nuevos frentes. Pasando por alto las pequeños defectos de su código de red, que afectaban al multijugador, sigue siendo uno de los juegos más populares y solicitados en la red. A partir de «Battlefield» han proliferado los juegos de acción multijugador, pero ninguno ha sido tan revolucionario como para desbancarlo descolgado. Y no te faltará con quien jugar...



▲ Las expansiones amplían su jugabilidad y ofrecen interesantes desafíos tácticos.



▲ La libertad a la hora de elegir armas y vehículos permite una gran especialización.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16

- **Género:** Acción
- **PVP Rec.:** 47,95 €
- **Comentado:** MM 93 (Octubre 2003)
- **Idioma:** Castellano (manual y textos) Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** DICE Studios/EA
- **Distrib.s:** EA **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** www.battlefield1942.com

LA ANTIGUA NOTA 93

▶ **GUERRA TOTAL.** Guerra total, llena de posibilidades y respetando el libre albedrío. Acción multijugador llevada a lo más alto.

LA NUEVA NOTA 88

▶ **DIVERSIÓN GARANTIZADA.** Si te va la acción multijugador, tienes toda una serie avalada por los muchos jugadores que siguen jugando.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Sí, seguro que habéis adivinado que «Doom 3» iba a seguir estando el primero de nuestra lista (ya van tres meses). Pero este mes entran un montón de novedades como «Larry», «Scrapland» o «NFS Underground 2».

1 Doom 3

- Acción - id Software/Activision
- Proein - 54,95 €

Llevamos tres meses aprovechando cada segundo libre para echar una partida. Con la acción más brutal, el miedo más psicológico (y del otro), una ambientación de lujo y una calidad gráfica y sonora apabullantes, «Doom 3» es el mejor juego. Sin duda.

- Comentado en Micromanía 116
- Puntuación: 98

2 Rome: Total War

- Acción - The Creative Assembly
- Activision - 49,95 €

Las batallas más impresionantes vistas en el género estratégico. El rigor histórico, la amplitud de la campaña y su profundidad lo hacen grande como muy pocos.

- Comentado en Micromanía 117
- Puntuación: 96

3 Leisure Larry: Magna Cum Laude

- Aventura - High Voltage/Sierra
- Vivendi - 49,99 €

Larry, el nuevo, liga tan poco o menos que su tío. Pero lo de divertir, lo hace como nadie. ¿El juego? Impresiona y no por su tecnología.

- Comentado en Micromanía 118
- Puntuación: 88

8 Ground Control II Operation Exodus

- Estrategia - Massive/Sierra
- Vivendi - 44,95 €

Impresiona de tal manera que quizá tengas que darte un buen pellizco en el brazo y dejar de alucinar para decidir qué táctica llevarás a cabo.

- Comentado en Micromanía 114
- Puntuación: 96

9 Sacred: La Leyenda del Arma Sagrada

- Rol/Acción - Ascaron
- FX Interactive - 19,95 €

El rol más clásico sigue siendo de lo más divertido, sólo con tu héroe, una campaña casi interminable y cientos de armas y hechizos.

- Comentado en Micromanía 115
- Puntuación: 92

10 Scrapland

- Acción - Mercury Steam
- Zeta Games - 39,95 €

Ambientado en un universo futurista e inmersivo, en «Scrapland» podemos actuar con plena libertad, sin renunciar una acción trepidante y a un guión sensacional.

- Comentado en Micromanía 118
- Puntuación: 92

11 S.W. Battlefront

- Acción - Pandemic/LucasArts
- Activision - 49,95 €

Entrar en Star Wars y con lo rebeldes o con el Imperio combates en las batallas más célebres de la trilogía contra adversarios humanos, fans como tú. ¿Es o no tentador?

- Comentado en Micromanía 118
- Puntuación: 90

La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Rome: Total War

The Creative Assembly - Activision - 49,95 €

Es muy difícil imaginar un juego de estrategia que supere a «Rome». Es absolutamente brillante en todas sus facetas, que son muchas.

Comentado en MM 117 - Puntuación: 96

Acción — Doom 3

Id Software/Activision - Proein - 54,95 €

Intensidad, terror, una tecnología innovadora y una ambientación impecable. No se le puede pedir más a un juego de acción. «Doom 3» lo da todo.

Comentado en MM 116 - Puntuación: 98

Aventura — La Fuga de Monkey Island

LucasArts - EA - 17,95 €

Lleva aquí mucho tiempo porque es inimitable. La aventura está dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

Comentado en MM 70 - Puntuación: 89

Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
2. Sacred: La Leyenda... (+12)	Rol	Fx Interactive
3 Imperium II Premium (+12)	Estrategia	FX Interactive
4. Patrician III Premium (+3)	Estrategia	FX Interactive
5. Doom 3(+18)	Acción	Activision
6. CS: Condition Zero (+16)	Acción	Vivendi Universal
7. Los Sims: Gigaluxe (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
8. CSI: Oscuras Intenciones (+16)	Aventura	Ubisoft
9. Los Sims: Megaluxe (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
10. Age of Emp. Ed. Gold Codeg.(+7)	Estrategia	Microsoft

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Septiembre de 2004.

Los más vendidos en ... U.K.

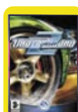
Título	Género	Compañía
1. The Sims 2 (+7)	Simulación/Estrategia	Electronic Arts
2. Doom 3 (+18)	Acción	Activision
3. Final Fantasy XI Online	Rol Online	Ubisoft
4. Codename: Panzers (+12)	Estrategia	CDV
5. The Sims Triple Deluxe (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
6. Champ. Manager 03/04 (+3)	Manager Dep.	Eidos
7. Conflict: Vietnam (+16)	Acción	SCi
8. Shellshock: Nam '67 (+18)	Acción	Eidos
9. Joint Operations: T. Rising (+16)	Acción	Novalogic
10. C.S.I.: Dark Motives (+16)	Aventura	Ubisoft

* Datos elaborados por Game/Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Septiembre de 2004.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. Rise of Nations (+12)	Estrategia	Microsoft
2. The Sims Deluxe (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
3. Flight Simulator 2004 (+3)	Simulación	Microsoft
4. Zoo Tycoon: Complete Ed.(+7)	Estrategia	Microsoft
5. Age of Mythology (+12)	Estrategia	Microsoft
6. The Sims Mega Deluxe (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
7. Far Cry (+16)	Acción	Ubisoft
8. The Sims Superstar (+7)	Sim./Estrategia	Electronic Arts
9. City of Heroes	Rol	NCSoft
10. Halo: Combat Evolved (+16)	Acción	Microsoft

* Datos elaborados por NPD correspondientes a Septiembre de 2004.



4 N

Need For Speed Underground 2

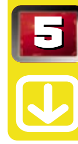
Velocidad · EA Games · Electronic Arts · 49,95 €

El tuning en todas sus variantes vuelve a ser protagonista de este título, de lo más variado y divertido que se puede jugar en su género.

Comentado en Micromanía 118
Puntuación: 93







5

Far Cry

Acción · Crytek/Ubisoft · Ubisoft · 49,95 €

Un innovador desarrollo apoyado sobre una cuidadísima realización técnica para ofrecer una jugabilidad de infarto. Te quedarás pegado a la pantalla sin poder dejar de jugar...

Comentado en Micromanía 110
Puntuación: 97



6

Los Sims 2

Simulador · Maxis · Electronic Arts · 59,95 €

Sin duda, es el simulador social más completo, cuidado al detalle, y lleno de opciones de todos los tiempos. Las posibilidades con estos locos bajitos son infinitas...

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 94







7

Warhammer 40K Dawn of War

Estrategia · Relic/THQ · Proein · 49,95 €

El universo de «Warhammer 40K», tiene en este reciente título su mejor recreación y es también uno de los mejores juegos basado en la táctica.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 92



12 N

Colin McRae Rally 2005

Velocidad · Codemasters · Codemasters · 49,95 €

Aunque a esta quinta entrega de la serie le han salido duros competidores, parece que «Colin» está al día y se defiende muy bien.

Comentado en Micromanía 118
Puntuación: 89







13

FIFA 2005

Deportivo · EA Sports · Electronic Arts · 49,95 €

La serie FIFA se ha renovado este año con importantes mejoras. El objetivo de convertirlo en el mejor y más realista simulador deportivo, parece conseguido.

Comentado en Micromanía 117
Puntuación: 93



14

Codename: Panzers

Estrategia · Stormregion/CDV · Zeta Games · 39,95 €

La 2ª Guerra Mundial enmarca un título realista como pocos en su género y con un entorno gráfico excepcional. Sin ninguna duda, es de lo mejor en estrategia táctica.

Comentado en Micromanía 116
Puntuación: 94







15 N

Top Spin

Deportivo · PamDev/Atari · Atari · 29,95 €

El tenis vuelve a contar con un título de lujo con el que la diversión viene regalada. Su sencillo control brinda una adicción altísima a un juego tan realista como variado y divertido.

Comentado en Micromanía 118
Puntuación: 87

Rol

Caballeros de la Antigua República

Bioware/LucasArts/Activ. · Proein · 49,95 €

Resulta paradójico calificar este juego de realista cuando se trata de ciencia ficción pura, pero si juegas con él nos entenderás, seguro.

Comentado en MM 108 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

Maddox/1C/Ubisoft · Friendware · 44,95 €

Sólo hay una forma de sentirte más dentro del combate aéreo y es subiéndote a un caza. Nosotros no tenemos el privilegio..., ¿y tú?

Comentado en MM 100 · Puntuación: 94



Deportivos

FIFA 2005

E.A. Sports · E.A. · 49,95 €

Los muchachos de E.A. Sports esta vez han dado en el clavo. Sin duda es el mejor «FIFA» de la historia además del más jugable y realista.

Comentado en MM 117 · Puntuación: 93



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Las tropas romanas no conocen la derrota y por eso no les ha costado llegar de una tacada al primer puesto de vuestra lista. Claro, que «Rome...» no es la única novedad...



1 Rome: Total War (N)
30% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision España



2 Los Sims 2 (N)
28% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 94
Maxis/Electronic Arts
Electronic Arts España



3 Ground Control II Operation Exodus (↓)
24% de las votaciones
MM 114 · Puntuación: 96
Massive Entertainment
Vivendi



4 Codename: Panzers (↓)
10% de las votaciones
MM 116 · Puntuación: 94
Stormregion/CDV
Zeta Games



5 Warhammer 40K Dawn of War (N)
8% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 92
Relic/THQ
Proein

Acción

La mayoría absoluta de «Doom 3» hace sombra a todos los demás juegos de esta página (fijaos en el porcentaje). Además, el género no presenta novedades este mes.



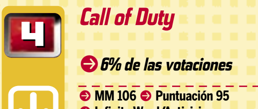
1 Doom 3 (=)
58% de las votaciones
MM 116 · Puntuación: 98
id Software/Activision
Proein



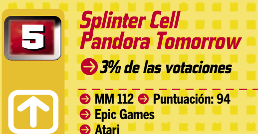
2 Far Cry (=)
21% de las votaciones
MM 110 · Puntuación: 97
Crytek
Ubisoft



3 Joint Operations Typhoon Rising (↑)
12% de las votaciones
MM 115 · Puntuación: 87
Novalogic
Friendware



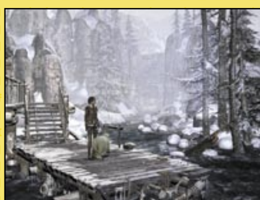
4 Call of Duty (↓)
6% de las votaciones
MM 106 · Puntuación 95
Infinity Ward/Activision
Proein



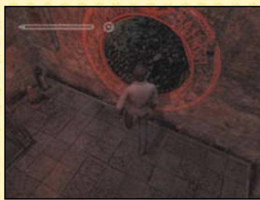
5 Splinter Cell Pandora Tomorrow (↑)
3% de las votaciones
MM 112 · Puntuación: 94
Epic Games
Atari

Aventura

El terror claustrofóbico de «Silent Hill 4» ya ha entrado en vuestras casas, pero el trono del género aventurero sigue siendo propiedad de «Syberia II», por ahora.



1 Syberia II (↑)
37% de las votaciones
MM 111 · Puntuación: 90
Microïds
Virgin Play



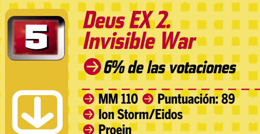
2 Silent Hill 4 The Room (N)
29% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 82
Konami
Konami



3 Obscure (↓)
18% de las votaciones
MM 115 · Puntuación: 85
Hydravision/Microïds
Virgin Play



4 Broken Sword El Sueño del Dragón (↓)
10% de las votaciones
MM 107 · Puntuación: 90
Revolution/THQ
Proein



5 Deus EX 2, Invisible War (↓)
6% de las votaciones
MM 110 · Puntuación: 89
Ion Storm/Eidos
Proein

Rol

«Sacred» se mantiene en lo alto de un género sin novedades, pero con la sorprendente entrada de «SW Galaxies» (el juego que os regalamos hace un par de meses).



1 Sacred. La Leyenda del Arma Sagrada (=)
35% de las votaciones
MM 115 · Puntuación: 92
Ascaron
FX Interactive



2 Neverwinter Nights (↑)
29% de las votaciones
MM 91 · Puntuación: 92
Bioware/Interplay
Atari



3 SW: Caballeros de la Antigua República (↓)
21% de las votaciones
MM 108 · Puntuación: 94
Bioware/LucasArts/Activision
Proein



4 El Templo del Mal Elemental (=)
10% de las votaciones
MM 107 · Puntuación: 90
Troika Games/Atari
Atari



5 Star Wars Galaxies (N)
5% de las votaciones
MM 108 · Puntuación: 80
LucasArts
Proein

Velocidad

Los motores del género están que echan humo con las novedades que entran (y las que faltan...) «Xpand Rally» ha necesitado unos días para ganar la carrera...



1 Xpand Rally (N)
24% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 85
Techland
Zeta Games



2 TOCA Race Driver 2 (=)
22% de las votaciones
MM 111 · Puntuación: 90
Codemasters
Proein



3 Richard Burns Rally (N)
21% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 84
Warthog/SCi Games
Proein



4 Need For Speed Underground (↓)
19% de las votaciones
MM 104 · Puntuación: 80
Black Box/EA Games
Electronic Arts



5 TrackManía (=)
14% de las votaciones
MM 114 · Puntuación: 80
Nadeo/Brigades
PuntoSoft

El espontáneo



"Creo que un juego de acción que pretenda ser realista no lo será del todo hasta que se logre eliminar la cruceta."

Pablo Olmos (Valencia)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

Sigue la simulación de vuelo en combate por las nubes de vuestro ranking pero «Enigma» regresa a la lista desde el fondo del océano dispuesto a dar mucha guerra...



1 IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
33% de las votaciones
MM 100 · Puntuación: 94
1C Maddox Games/Ubisoft
Friendware



2 Lock On: Air Combat Simulations
31% de las votaciones
MM 108 · Puntuación: 90
Eagle Dynamics
Ubisoft



3 Enigma Rising Tide
21% de las votaciones
MM 104 · Puntuación: 82
Tesseration Games
PuntoSoft

4 X-Plane Flight Simulator V. 7
12% de las votaciones
MM 112 · Puntuación: 78
Laminar Research
Friendware



5 Flight Simulator 2004
3% de las votaciones
MM 95 · Puntuación: 82
Microsoft
Microsoft

Deportivos

Las novedades dan un importante soplo de aire fresco al género, con un «FIFA 2005» que no ha tardado ni un mes en marcar una goleada en vuestros corazones.



1 FIFA 2005
31% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 93
EA Sports/Electronic Arts
Electronic Arts España



2 Pro Evolution Soccer 3
28% de las votaciones
MM 107 · Puntuación: 92
KCET/Konami
Konami



3 Total Club Manager 2005
20% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 90
EA Sports/Electronic Arts
Electronic Arts España

4 Tiger Woods PGA Tour 2005
18% de las votaciones
MM 116 · Puntuación: 89
Headgate/EA Sports
Electronic Arts



5 NHL 2005
3% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 89
EA Sports/Electronic Arts
Electronic Arts España

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III	2 Age of Empires	3 Commandos
48% de las votaciones	28% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 90	Puntuación: 90	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

Acción



1 RTC Wolfenstein	2 Half-Life	3 Max Payne
41% de las votaciones	39% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 84	Comentado en MM 61	Comentado en MM 80
Puntuación: 97	Puntuación: 91	Puntuación: 86
Gray Matter/Id	Valve Software	Remedy Entertainment

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Leisure Larry VII	3 Gabriel Knight III
48% de las votaciones	34% de las votaciones	18% de las votaciones
Comentado en MM 70	Comentado en MM 27	Comentado en MM 60
Puntuación: 89	Puntuación: 80	Puntuación: 86
LucasArts	Sierra	Sierra

Rol



1 Baldur's Gate II	2 Diablo II	3 Neverwinter N.
39% de las votaciones	35% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 50	Comentado en MM 67	Comentado en MM 80
Puntuación: 91	Puntuación: 85	Puntuación: 91
Bioware	Blizzard	Bioware

Velocidad



1 Grand Prix 4	2 Need For Speed	3 Moto GP 2
45% de las votaciones	29% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 87	Comentado en MM 107	Comentado en MM 102
Puntuación: 90	Puntuación: 88	Puntuación: 88
Microprose	EA Games	Climax

Simulación



1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F.S. 2
42% de las votaciones	36% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 Virtua Tennis	2 PC Fútbol 2001	3 Sensible Soccer
55% de las votaciones	24% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 66	Comentado en MM 62
Puntuación: 92	Puntuación: 86	Puntuación: 95
Sega	Dinamic	Sensible Software

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Vota por tus juegos favoritos



Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es envíar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

Silent Hill 4 The Room

Hogar dulce hogar

Henry Townshend se las prometía felices cuando decidió comprar un nuevo apartamento en el centro. Pero sus proyectos se vieron truncados cuando alguien (o algo) decidió encerrarlo dentro de él y convertir el lugar en la ciudad más concurrida del Averno...

Imagina un apartamento cerrado a cal y canto por una fuerza sobrenatural, y unido por un raro túnel a mundos fantásticos. Nadie oye los ruidos... Ahora, imagina que es tu apartamento...

EL APARTAMENTO 302

Sal a la sala de estar. Mira tu entorno, y echa un vistazo a la cara dibujada en la pared de enfrente.

Vaya, una pesadilla... Ahora sí, despiertas y todo parece ir bien. ¿O no..? Tras una rara experiencia con el teléfono, mira por la ventana para ver a una chica en el metro. Ve a la sala.

Lee la nota de la estantería con libros, coge del frigorífico una botella de vino y un batido de chocolate, y examina la puerta del apartamento. Lee la nota del suelo. Un fuerte golpe en el baño llamará tu atención. Ve allí, coge la tubería del agujero que se habrá abierto en la pared, y sal por él...

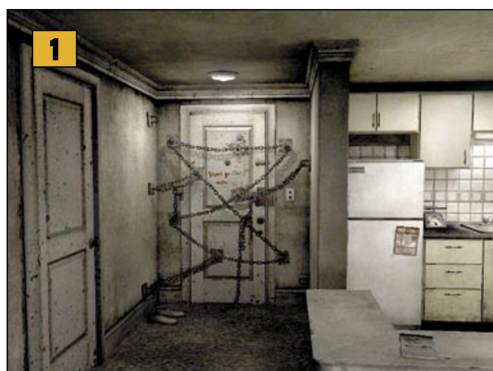
ESTACIÓN DEL METRO

Sin saber cómo, te ves en el metro. Al otro lado del pasillo conocerás a Cynthia. Ve con ella hasta que entre en el servicio. Una vez despejado, deja atrás varias líneas, y avanza hasta ver un gusano enorme. Ignóralo, coge las balas de la escalera, y vuelve al servicio.

De nuevo en tu cuarto, ve a la sala de estar y endereza el mueble junto al sofá para lograr una pistola. Mira por el agujero de la pared, y espía a tu vecina, Eileen. Contesta al teléfono y sal por el agujero del cuarto de baño.

Otra vez en la estación, verás un maniquí. Regístralo hasta hallar una ficha de metro de la línea Lynch St. Ve a ella y baja al andén. En un vagón está Cynthia encerrada. Entra en la máquina, pulsa el botón que abre los vagones, y reúnete con Cynthia.

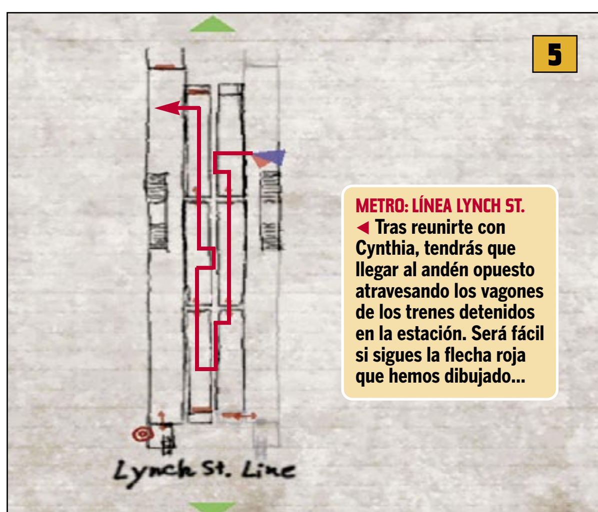
Ahora, atraviesa los vagones de ambos trenes hasta el andén opuesto. Pasa de la caja de juguete. Al otro lado, busca munición y ve por la puerta al fondo. Verás otro agujero y una escalerilla, y además Cynthia desaparecerá. Baja, y en el cruce, sigue







(1) Con lo que cuesta comprarse un piso, y encima tenemos la mala suerte de adquirir uno frecuentado por fantasmas. **(2)** No te descuides ni un instante. Los enemigos pueden acecharnos en cualquier momento y lugar. **(3)** Las armas cuerpo a cuerpo serán tu recurso más valioso, ya que las de fuego sólo están indicadas para enemigos realmente duros o ciertos momentos en los que necesitas actuar con rapidez. **(4)** Es muy importante tener tamplar los nervios para apuntar bien con la pistola. No malgastes la munición o puede hacerte falta en el momento más inoportuno. **(5)** Mapa del metro. Línea Lynch Street.



METRO: LÍNEA LYNCH ST.
◄ Tras reunirte con Cynthia, tendrás que llegar al andén opuesto atravesando los vagones de los trenes detenidos en la estación. Será fácil si sigues la flecha roja que hemos dibujado...



por la izquierda hasta otra escalerilla. Sube, coge la munición, y vuelve a la intersección para ir por la derecha hasta una puerta.

Avanza hasta un vagón abierto. Dentro hay un palo de golf. Sal y ve a la escalera eléctrica, sube por la escalera del fondo. Arriba, quita el cartel sobre la puerta y encontrarás a Cynthia.

De nuevo, en tu dormitorio. Mira por la ventana y vuelve a la sala de estar. Recoge la nota bajo la entrada y mira por la mirilla. Entonces, ve al cuarto de baño y entra de nuevo por el agujero.

EL BOSQUE

Avanza hasta llegar a un almacén con un agujero en la pared. Cruza varias puertas y llegarás junto a un coche aparcado: mira dos veces el asiento del conductor. Luego, atraviesa otra puerta. Verás a una persona junto a una gran roca. Habla, coge la bebida y ve por la puerta de la izquierda.

Avanza, atraviesa otra puerta, y sigue hasta el orfanato. En el patio hay otro agujero. Además de la puerta por la que has entrado, hay otras tres. Mira el mapa y ve primero por la superior izquierda. Junto al lago, hay un botiquín. Regresa al patio y ve por la puerta inferior izquierda. En el cementerio, habla con el chaval y vuelve al patio del orfanato.

En la puerta principal verás al tipo que viste sentado junto a la piedra. Tiene sed. Dale el batido de chocolate y él te dará a cambio una pala. Ve por la puerta, la de la esquina inferior derecha.

Poco después verás un árbol con las raíces como manos. Usa la pala y hallarás una llave. Algo te impide volver con ella al orfanato: sigue hasta otro agujero. Recoge por el camino un palo de golf. Llega por el túnel a tu dormitorio, deja la llave en el baúl, y vuelve por el baño. Ve al patio del orfanato, entra por el agujero de allí, coge la llave, y tráela al bosque para abrir la puerta principal.

Ve por el pasillo izquierdo y lee las notas del suelo. Coge la placa sobre la puerta y crúzala.

Otra vez en tu habitación. Ve a la sala de estar. Escucharás a alguien llamando a la puerta: mira por la mirilla. Cuando hayas acabado, entra otra vez por el agujero del cuarto de baño.

LA PRISIÓN ACUÁTICA

Una especie de prisión. Mira las celdas cercanas: hallarás a un hombre encerrado. Ve por las puertas de la izquierda hasta una celda con un agujero y una nota. Ve por la puerta de la derecha, baja por la escalera roja, y avanza por unas escaleras de caracol hasta una celda con una rueda hidráulica. Por el camino, coge un medallón de santo, un objeto que te protegerá de los espíritus. ►►

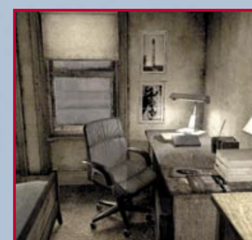
Quiz 1

¿Cómo se llama la mujer que conoces en la estación de metro?

- A. Cynthia.
- B. Eileen.
- C. Elizabeth.

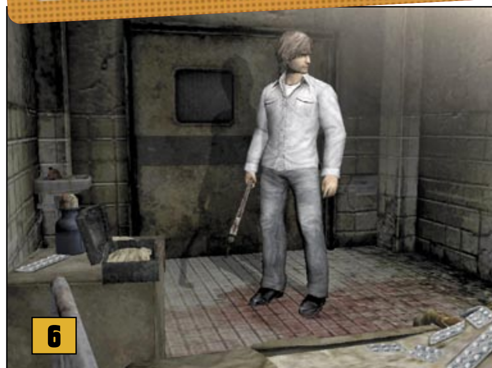
LA HABITACIÓN DEL PÁNICO





EL APARTAMENTO 302 NO SÓLO TE VA A ENLAZAR con los diferentes mundos que vas a visitar mientras tratas de resolver el misterio que envuelve a Silent Hill, sino que también es tu "santuario particular", al menos en la primera parte del juego: además de proporcionarte pistas para el desarrollo de la trama, te permitirá grabar la partida, almacenar los objetos sobrantes (sólo podrás llevar diez) y, lo mejor, recuperar automáticamente la energía perdida. Lo que significa que más te valdrá guardar los botiquines para más adelante, cuando hagan falta de verdad.

Y TE HARÁN FALTA, CRÉENOS... Porque en la segunda parte todo cambiará. Bueno, casi todo: aún podrás grabar la partida y almacenar objetos. Pero dejarás de recuperar energía y, para colmo, serás asaltado por una horda de espíritus. Contra estas manifestaciones sólo vas a poder defenderte utilizando dos objetos: los medallones de santo y las velas benditas. Con los primeros, sólo tendras que ponértelos para evitar que los espíritus entren en la casa. Con las segundas, habrás de buscar el lugar del fenómeno y encenderlas en sus cercanías.







(6) Las sombras pueden servirte para conocer la posción de un enemigo. **(7)** Que no te intimiden las imágenes espeluznantes. Tras ellas puedes hallar objetos valiosos. **(8)** Mapa del Piso 3 del Edificio de Apartamentos. **(9)** Los túneles sirven de conexión entre el mundo irreal y nuestro apartamento. Por suerte, existen muchos de ellos. **(10)** Cualquier adorno del escenario puede contener los objetos necesarios para avanzar en la aventura.





Ofrece al hombre que está sediento el batido de chocolate que cogiste del frigorífico y a cambio, agradecido, te entregará la pala que necesitas

▶▶ Lee el cartel al lado de la rueda y tendrás una llave. Vuelve a la sala con el agujero en la pared y con la llave abre la puerta cerrada.

Sube por la escalera exterior en espiral hasta el segundo piso. Registra las celdas (hay una nota y un diario), sal y sube al tercer piso. Hallarás un diario, dos notas, y algo de munición. Verás que en dos de las celdas había un agujero en el suelo, uno junto a una cama ensangrentada y otro junto a una sin sangre.

Sube al tejado. Hay un depósito de agua y, tras él, una válvula. Al girarla encenderás las luces. Vuelve al tercero y tírate por el agujero de la celda sin sangre. De agujero en agujero, llega al sótano, a la zona de las duchas.

Sal por las puertas y sube por la escalera del centro. Cogiendo las notas, sigue al tercer piso. En una nota hay un código. Apúntalo. Habrás dos manivelas en el segundo nivel y en el tercero. Gira la del tercero para liberar al hombre encerrado. Baja al sótano y podrás hablar con él.

Sube al primer nivel, mira por los ventanucos hasta descubrir dónde está la celda con la cama llena de sangre de la planta, y mueve las celdas con cama ensangrentada del segundo y tercer piso con las manivelas, para que las tres queden alineadas.

Vuelve a la celda con la cama ensangrentada del tercer piso, y tírate por el agujero. Acabarás en la cocina. Coge el cartel e introduce el código que anotaste.

Otra vez en tu piso, coge las notas que hay bajo la puerta principal. Escucharás un ruido en el baño. Inspeccionalo, vuelve a la puerta principal y espía a tus vecinos por la mirilla. Luego, entra de nuevo por el túnel del baño.

Quiz 2

¿Cómo se conecta el apartamento con los otros mundos ?

- **A.** Con una ventana.
- **B.** Con un armario.
- **C.** Con un túnel.

EL EDIFICIO

Recorre el callejón hasta un patio con un coche. Baja las escaleras para hallar a un vecino. Habla con él y entra por la puerta junto al coche. En una cocina verás a un fantasma ensartado en una espada. Quítale una llave. Vuelve a mirarlo y coge la espada. Usa la llave en la puerta y baja las escaleras a la puerta del fondo.

Al otro lado, entra por la puerta de la derecha, coge la munición, y sigue por la otra a una sala con artículos deportivos. Luego, baja por la única puerta abierta, a la tienda de animales. Coge las llaves de la repisa del pasillo, vuelve a la tienda de deportes y abre.

Baja las escaleras de incendios y gira la esquina hasta los dos ascensores. Baja en el segundo y verás una escalerilla. Sal, coge la munición, y vuelve para bajar por la escalerilla. Llegarás a una zona de duchas. Coge la bebida nutritiva y sigue por el pasillo.

Tras subir por una escalerilla, avanza por los callejones hasta

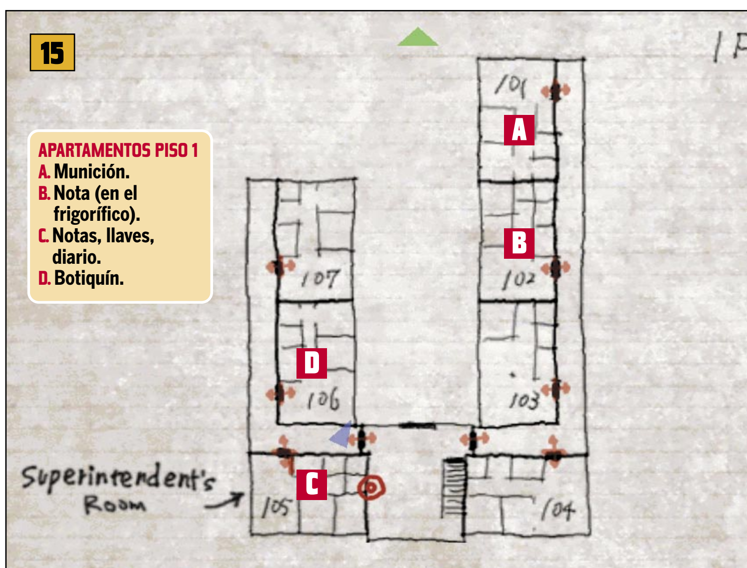








(11) ¿Entre la espada y la pared? Sí, pero tener la pared a la espalda es una ventaja cuando luchas con varios enemigos. No podrán atacarte por la espalda. (12) Mapa del Piso 2 del Edificio de Apartamentos. (13) Alterna los ataques del hacha contra uno u otro enemigo para mantenerlos a los dos a raya. (14) Espera lo inesperado, ya que te vas a encontrar con cosas muy extrañas. Es lo malo de las pesadillas. (15) Mapa del Piso 1 del Edificio de Apartamentos.



Procura por todos los medios que Eileen no reciba daño durante el tiempo que te acompañe, ya que eso influirá en la dificultad de la batalla final

llegar a la puerta custodiada por una criatura. Al otro lado, baja, cruza otra puerta, y llega a la puerta junto a un cubo de basura. Llegarás a un bar. Coge el hacha y la nota. Verás otro agujero y una puerta con un teclado numérico. La nota te dará la pista para saber el código. Ve al cuarto y mira por la ventana...

Sube hasta el apartamento 207. Coge la placa y entra en él. La imagen de tu dormitorio vuelve otra vez a tu mente. Ve a la sala de estar, escucha un poco la radio, y mira por la mirilla de la puerta. Luego, ya sabes: al baño.

EL EDIFICIO DE APARTAMENTOS

Estás en tu propio edificio de apartamentos. Entra en el 301, y coge un diario y una nota ensangrentada. También verás otro agujero. En el cuarto interior hay otro diario, dos pósters rojos y detrás de cada uno, una llave...

Sal del apartamento e introduce la nota ensangrentada por debajo del 302, el tuyo. Hallarás más y sólo podrás leerlas si las metes por la puerta, vuelves a tu apartamento y las limpias.

Recorre el pasillo, atraviesa las puertas dobles, y baja la escalera. Habla con el tipo sentado y te dará una muñeca. Baja al primer piso y usa una de las llaves en el buzón. Luego, ve al apartamento 105 y ábrelo con la otra. Dentro, hay dos notas ensangrentadas, una normal, las llaves del resto de apartamentos, y un diario.

Podrás abrir todos los apartamentos del edificio (excepto el tuyo y el 303). Cuando tengas todas las notas, mételas bajo tu puerta, vuelve a tu apartamento y cógelas. Mira ell trastero (se oyen ruidos), y coge la llave del apartamento 303, junto a tu cama. Vuelve otra vez por el baño y entra en el apartamento 303.

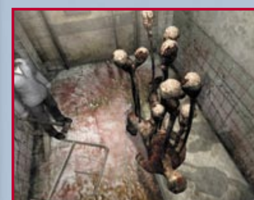
Estás de nuevo en tu dormitorio. Mira por la ventana y coge un talismán y una nota bajo la puerta. Espía la habitación de tu vecina y, si cogiste la cinta en el apartamento 205, ponla en la radio. Luego, usa el talismán en el trastero, y pon las placas que has cogido a lo largo del juego en su lugar. Obtendrás un nuevo túnel. No lo dudes y entra.

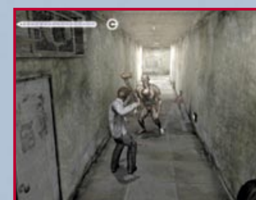
HOSPITAL

Vaya, ¡un hospital! Explora las habitaciones para coger los objetos. En el cuarto de baño, hay un agujero para volver al apartamento. Coge el bolso de Eileen, frente al ascensor y luego sube por la puerta cercana a la segunda planta.

Como el orden de las habitaciones cambia en cada partida, sería inútil incluir un mapa. ▶▶

¡ESTAMOS RODEADOS!





ENEMIGOS DE TODO TIPO PULULAN por los extraños mundos que tendrás que visitar en tu devenir por el juego. La mayoría son -aunque no lo parezcan-, criaturas vivas que se pueden eliminar con armas convencionales, desde perros con la piel arrancada hasta gorilas sin pelo, pasando por seres sin piernas o con dos cabezas. Eso sí, aunque caigan al suelo no te descuides ni un ápice: volverán a levantarse. La única forma de asegurarse de que no van a hacerlo es acercarse a ellos y darles un buen pisotón hasta dejarlos completamente tiesos.

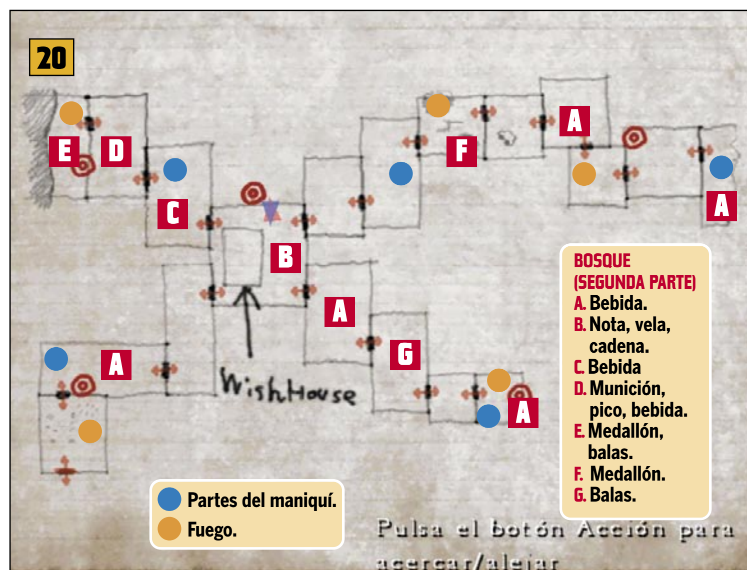
LOS FANTASMAS SON HARINA DE OTRO COSTAL. Pueden ser golpeados con armas convencionales, pero en ningún caso van a morir: sólo podrás detenerlos durante un tiempo. La única forma de evitar que no te persigan es usando una espada de obediencia para dejarlos clavados en el suelo, disparándolos con una bala de plata, o llevando puesto un medallón de santo para que no se acerquen a ti. Esta última idea no es la mejor opción, pues necesitarás todos los medallones que puedas para proteger tu apartamento de los malos espíritus.





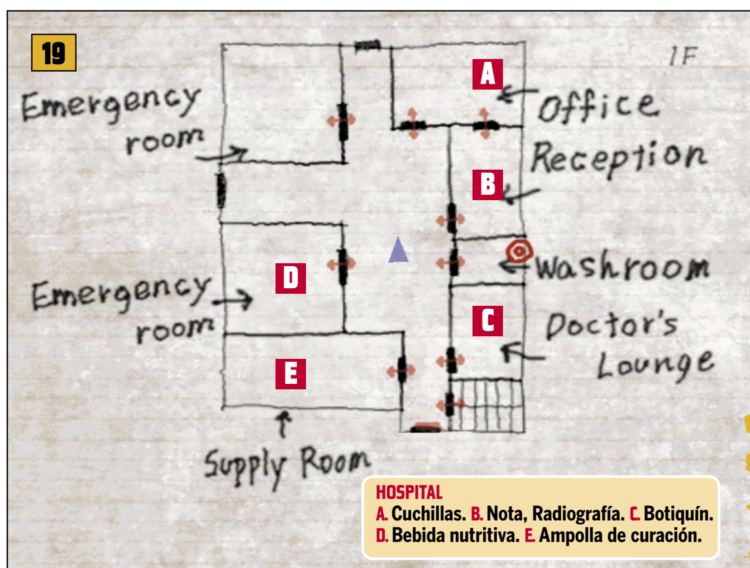


(16) Los fantasmas son los enemigos más inoportunos. Aparecen en cualquier parte y siempre por sorpresa. (17) En la segunda parte del juego, el extraño hombre del abrigo tratará de matarnos casi en todo momento. (18) Nuestra vecina, Eileen, se convertirá en víctima involuntaria de la pesadilla que vivimos en el apartamento. (19) Mapa del Hospital. (20) Mapa del Bosque (segunda parte).



BOSQUE (SEGUNDA PARTE)
A. Bebida.
B. Nota, vela, cadena.
C. Bebida
D. Munición, pico, bebida.
E. Medallón, balas.
F. Medallón.
G. Balas.

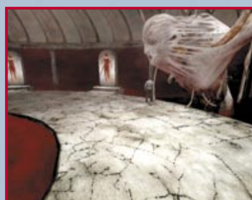
Partes del maniquí.
Fuego.



HOSPITAL
A. Cuchillas. B. Nota, Radiografía. C. Botiquín. D. Bebida nutritiva. E. Ampolla de curación.

Mientras puedas recuperar energía volviendo a tu apartamento, no malgastes los botiquines y las bebidas energéticas. Te harán falta

ENEMIGOS FINALES

EL PRIMERO ES EL FANTASMA de una víctima del juego, Andrew Desalvo Flotará a tu alrededor golpeándote rápidamente. La mejor estrategia es atacarle con armas de fuego. Cuando lo tengas tumbado, usa con él una espada de obediencia y que se quede quieto.

EL SEGUNDO ENEMIGO ES EL FANTASMA de otra de las víctimas, Richard Braintree. Por fortuna, éste te ataca cuerpo a cuerpo, pero eso sí, se teleporta y aparece detrás de ti, y además de forma muy veloz. Por ello, también es preferible usar un arma de fuego. La espada de obediencia tampoco te deberá faltar.

EL TERCER ENEMIGO ES UN GRUPO. Un montón de monstruos saldrán de la pared. El truco está en que sólo uno es el verdadero. Golpéalos de uno en uno con un arma cuerpo a cuerpo, hasta que el golpe haga estremecer a todos. Ése será el correcto. Sin piedad.

EL CUARTO Y ÚLTIMO ES EL ENEMIGO FINAL DEL JUEGO. Se divide en dos partes. Un monstruo gigante y un hombre adulto, por ahora inmortal. Ataca al monstruo con el cordón umbilical y liberarás ocho lanzas. Empala al monstruo con ellas y conseguirás que el hombre se vuelva vulnerable. Acaba con él del modo tradicional.

▶▶ Explora todas. Las dos más importantes son una con una estatua de serpiente, y otra cerrada. En las demás, hay munición, un palo de golf, dos bebidas, una vela, y un medallón. Cuando veas la serpiente, coge la llave de su boca. Una jaula te atrapará, pero podrás abrirla con la llave. Busca la puerta cerrada y ábrela.

Tras hablar con Eileen te acompañará (dale el bolso). Pulsa el botón del ascensor y baja a pie a la primera planta. El ascensor habrá dejado al descubierto otra puerta cerrada. Entra en el túnel del baño. Coge la nota y la llave que hay bajo la puerta principal y lee las tres notas junto a la ventana de la sala. Vuelve al hospital, usa la llave en la puerta cerrada, baja las escaleras, y atraviesa la puerta del fondo. Te queda bajar por las escaleras de caracol.

ESTACIÓN DE METRO (II)

A partir de ahora tu apartamento cambiará, estás avisado...

Vuelves a la estación de metro.

Quiz 3

¿Qué darás al tipo del bosque para que él te entregue la pala?
- A. Un batido.
- B. Una estatua de mármol.
- C. Una chocolatina.

Recorre el pasillo, coge una vela, y sigue por la puerta derecha, gira a la derecha en el cruce, y sigue hasta los servicios. Entra en el de señoras, y usa el túnel para volver a tu cuarto. Coge las notas, la llave de juguete que hay bajo la puerta, y las fichas del metro. Regresa a la estación.

Sal del baño y avanza al pasillo con el gusano gigante. En el túnel derecho, coge la bebida nutritiva. Sube por la escalera izquierda y coge una bala de plata. Ve a la entrada de las estaciones y usa las fichas en la línea Lynch St.

Baja la escalera, sigue y hazte con una fusta para caballos y una bebida. Vuelve y sigue bajando por las escaleras de la derecha. Llegarás junto a los dos trenes del metro. ¿Recuerdas la caja de juguetes? Búscala y usa la llave de juguete para obtener una moneda sucia. Localiza el túnel que lleva a tu apartamento y lava allí la moneda en la pila de la cocina.

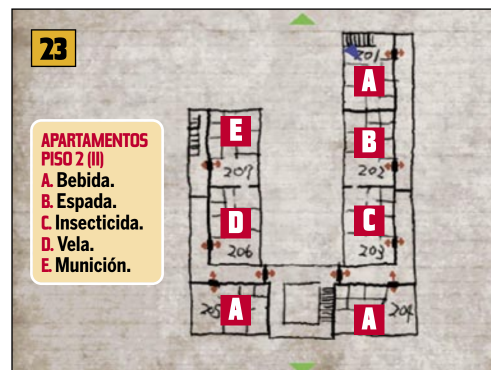
De nuevo en el metro, vuelve al lado derecho del andén y usa la moneda en la máquina con el mismo símbolo. Obtendrás una llave. Ve al lado izquierdo del andén. Coge el botiquín, baja, y entra por la puerta del fondo.

Baja por la escalerilla (Eileen no podrá seguirte), sigue recto, sube la otra escalera, y coge una vela. Vuelve atrás, sigue por la derecha en el cruce y llegarás al nuevo andén y las escaleras eléctricas. Sube por las del fondo y arriba, coge un pase de metro junto a las pertenencias de Cynthia y usa la llave de antes para abrir la puerta. Dentro, encontrarás una manija de tren.

Estás en la línea King St. y Eileen está en la de Lynch St. Debes ir a buscarla y traerla, pero no por el mismo camino. Con el pase, sal de esta línea y entra en









(21) Eileen es fundamental, protégela a toda costa. (22) Mapa del Piso 3 del Edificio de Apartamentos (Segunda parte). (23) Mapa del Piso 2 del Edificio de Apartamentos (Segunda parte). (24) Lugares opresivos, mala iluminación, uso de colores oscuros... el juego echa mano del terror más psicológico. Mantente frío o sucumbirás al pánico. (25) Sólo los objetos más esotéricos, como la espada de la obediencia, sirven de ayuda contra los fantasmas.



Los hechos se suceden al ritmo frenético de las pesadillas. Pero los monstruos son tan reales... y por más que te pellizcas, no despiertas...



la de Lynch St. Ve a por Eileen y, volviendo a usar el pase, llévala a King St. Baja las escaleras, entra en el tren, y ve a la cabina del conductor. Usa allí la manija. Moverás un poco el tren, abriendo una ruta. Sal y ve a por la chica. Recoge la espada de obediencia y entra por la puerta.

Ve a la puerta de enfrente antes de que la figura con abrigo que aparece te dé guerra. De ahora en adelante, aparecerá en todas las fases del juego para dispararte... Tras la puerta, llegarás a una escalera de caracol similar a la del hospital. Baja al fondo.

EL BOSQUE (II)

Vuelves al bosque y el objetivo es recuperar las partes de un maniquí desperdigadas por el nivel y armarlo en el patio del orfanato. Cada parte está metida en un pozo. Pero no podrás recuperarlas sin iluminación. Cuando empieces, ve a la esquina y coge una antorcha. Préndela con la llama que allí verás y mira el mapa para llegar a los cinco pozos. Prende la antorcha de vez en cuando, pues se apagará con el tiempo.

Ve recogiendo de paso otros objetos. Asegúrate de recoger el medallón de la estatua de la diosa. Cuando tengas todas las partes, monta el maniquí en el patio central y abrirás una nueva entrada. Al final, usa el medallón en la puerta y baja la escalera a...

LA PRISIÓN ACUÁTICA (II)

Esta vez comienzas en el tejado. Baja por la rampa exterior y entra en el tercer piso. Encontrarás una vela, munición, y una bebida. Vuelve a tirarte por el agujero con la cama ensangrentada hasta alcanzar la cocina del sótano (Eileen no podrá seguirte).

Quiz 4

¿En qué lugar aparece el túnel que te lleva a los diferentes mundos?

- A. En el dormitorio.
- B. En la cocina.
- C. En el baño.

Ve a la puerta con el teclado numérico y coge una camisa ensangrentada. Vuelve a la cocina, ve por las otras puertas, hazte con una bebida y un medallón, y sal al pasillo central de la planta. Sigue por las puertas de la izquierda que llevan a la escalera de caracol. Sube por la roja de la izquierda hasta la celda con el túnel que lleva a tu cuarto.

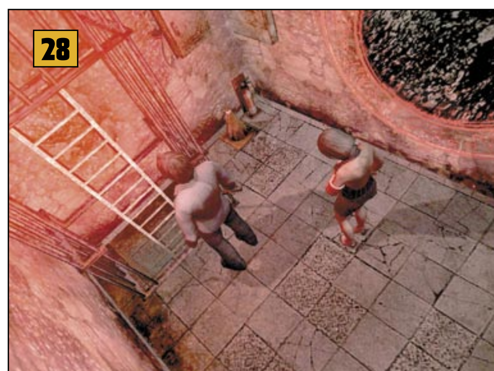
Una vez en el apartamento, lava la camisa en el baño. Lee lo escrito, y llévate una espada de obediencia. Vuelve a la prisión y baja al sótano, a la zona de duchas. Verás a tu primer enemigo final. Cuando esté tumbado, usa la espada para retenerlo en el suelo y arrebatarle una llave.

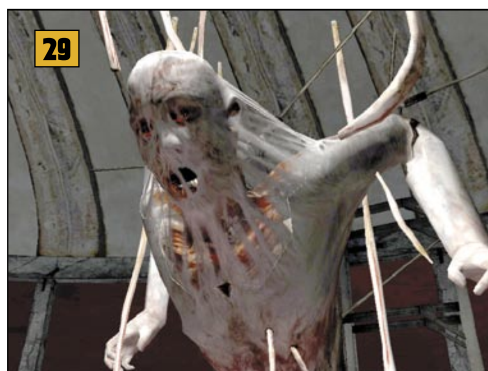
Sal de esta planta y ve a la tercera para recoger a Eileen. Luego, baja por la rampa a la planta más baja del sótano (donde estaba la rueda hidráulica). Coge un botiquín y entra por la puerta del fondo. Sigue avanzando para salir de este nivel. ▶▶





(26) Mapa del Piso 1 del Edificio de Apartamentos (Segunda parte). Atento a las figuras colgadas. (27) Antes de encarar al siguiente enemigo, asegúrate de que el que acabas de abatir no se levantará. (28) El brazo roto de Eileen le impedirá seguirnos en algunos momentos de la aventura, como bajar una escalerilla. (29) Si no atacas al enemigo principal tu esfuerzo será infructuoso. (30) Ni siquiera saliendo de nuestro apartamento conseguiremos librarnos de la pesadilla.

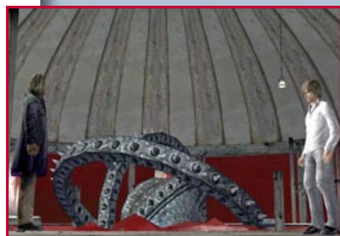






Tampoco en este capítulo de la saga iba a faltar un Hospital... aunque en este caso será el escenario por el que menos tendrás que moverte

UN FINAL PARA CADA SITUACIÓN



CUATRO FINALES TE ESTARÁN ESPERANDO al término del juego, dependiendo de tu actuación en la segunda parte del mismo. Los dos elementos que influyen en el tipo de final son el estado de tu apartamento (si ha sido invadido o no por los malos espíritus) y el de Eileen (si ha muerto o no en la batalla final).



DE HECHO, LO BIEN QUE HAYAS PROTEGIDO a tu vecina durante el tiempo que te acompañe en el juego será crucial, ya que si no ha sufrido demasiadas heridas, tardará más tiempo en morir y tendrás más posibilidades de salvarla. Si la pobre ya estaba malherida, tendrás que actuar con extrema rapidez.

EL EDIFICIO (II)

Al comienzo, te espera el segundo enemigo final. Derrótalo, coge un diario y baja en el ascensor. Abajo, coge una vela, vuelve al ascensor, y usa una escalerilla. Coge una bola de billar. Sube por la escalera hasta el final del pasillo hasta una puerta (coge por el camino un botiquín, una pelota de béisbol, y un medallón).

Baja las escaleras y llegarás al bar. Coge la nota y usa la bola de billar en la mesa. El código para abrir la puerta habrá cambiado: vuelve a tu cuarto y marca en tu teléfono el antiguo número del ba y te darán el nuevo, el código.

No pases. Desanda el camino, vuelve al ascensor, y úsalo para ir arriba. Gira la esquina, coge la bebida, y baja hasta la zona con artículos deportivos. Recoge un palo de golf y unas velas de cumpleaños. Usa la pelota de béisbol con la canasta, ve por la puerta sur, coge una vela, cruza dos puertas más, y baja las escaleras hasta llegar a una sala con una tarta y un gato de peluche. Coge el gato y usa las velas en la tarta.

Quiz 5

¿Qué objeto debes recoger para usarlo contra el enemigo final?
- **A. Una escopeta.**
- **B. Un cordón umbilical.**
- **C. Una estrella de cinco puntas.**

Vuelve a la sala con artículos deportivos, cruza la puerta norte, y baja a la tienda de animales. Pon el gato en la jaula que verás. Ve por la puerta, sigue y llegarás a otra sala. Ahora, vuelve al bar y, ahora sí, continúa por la puerta con el código. Baja las escaleras, coge el botiquín y, en la siguiente sala, te enfrentarás con el tercer enemigo final. Luego, baja.

EL EDIFICIO DE APARTAMENTOS (II)

Estás en el apartamento 302, pero en el pasado. Coge los documentos que veas y vuelve a la sala de estar. Tras hablar allí con un amigo y enterarte por fin de toda la historia, coge el pico de la pared del pasillo, y entra en el agujero del baño para volver al apartamento del presente.

Usa el pico en el fondo del pasillo. tendrás una sala espantosa. Busca una llave y úsala con la puerta principal. ¡Ya estás fuera de tu apartamento! Pero la pesadilla aún no ha terminado...

Rcogiendo los objetos que necesites, con ciertos pasillos cerrados, tu objetivo es entrar en el apartamento 105, cerrado con seis cadenas. Debes hallar seis figuras y hablar con ellas para abrir cada cadena. En el mapa tienes encontrarás cada figura. Hecho esto, entra en el 105, coge el cordón umbilical de una caja roja, y vuelve al apartamento 302. Equípate para la batalla final (no olvides el cordón umbilical), cruza el agujero del corredor y, luego, el charco del centro.

Buena caza con el enemigo final y recuerda: la vida de Eileen está en tus manos... ■ **J.T.A.**

Soluciones Quiz

1.A. Cynthia. 2.C. Con un túnel. 3.A. Un batido. 4.C. En el baño. 5.B. Un cordón umbilical.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Rome Total War

Batallas épicas y victoriosas

En las batallas no hay segunda oportunidad: un solo error puede costarte la victoria. Por eso es necesario que conozcas hasta el detalle más insignificante de las unidades que forman tu ejército.

La verdad es que uno no sabe qué pensar después de leer las citas de los generales y sabios de la antigüedad que aparecen antes de las batallas en «Rome: Total War». Los hay que dicen que la prudencia es compañera inseparable de la victoria. Pero luego, otros nos aseguran que nada grande se consigue sin buenas dosis de audacia...

Como de costumbre, la verdad está en el punto medio. La mayor parte del tiempo, lo mejor que puedes hacer es comportarte con prudencia y medir muy bien tus acciones: una carga a destiempo puede suponer la derrota. Sin embargo, hay veces en las que es necesario tomar decisiones rápidas y agresivas para conseguir ganar. Pero no, no te preocupes, que no te dejamos solo. Como siempre, hemos preparado una pequeña ayudita que te aclarará las cosas.

Apréndetelo de memoria



A continuación te ofrecemos el ABC de cualquier general que tenga un mínimo afán de victoria. Grábalo a fuego en tus neuronas porque te dará la victoria en más de una ocasión.

» **Todos los ejércitos son vulnerables por los flancos y por la retaguardia.** Es de cajón: los soldados esperan encontrar al enemigo de frente y su moral se resiente mucho si sufren ataques imprevistos en los flancos o la retaguardia. No hay que decir la efectividad de atacar a un batallón por dos flancos al mismo tiempo.

» **No cantes victoria demasiado pronto porque el enemigo puede reagrupar sus tropas huidas y volver a la carga.** O sea, que mantengas la concentración hasta el final. Y en el otro lado, si parece que está todo perdido, no tires la toalla; las cosas cambian.

» **Mantén tus tropas lo más agrupadas posible.** Esto es, vigila que no se rompan las formaciones ni que un batallón caiga en una trampa por perseguir a una unidad enemiga que estaba huyendo. Tu ejército debe estar firmemente unido todo el tiempo.

» **Procura que cada unidad se dedique a hacer lo que mejor sepa hacer.** Esto puede parecer una tontería pero no lo es en absoluto, si bien muy a menudo se olvida. Lo que mejor hace un arquero es disparar, no parar una carga de caballería, por ejemplo.

» **Todos los ejércitos tienen un punto débil.** Puede ser su falta de caballería, la debilidad de sus infantería... Depende del ejército, pero siempre podrás buscarlo. Cuando lo hayas encontrado atácalo con todas tus fuerzas, sin perder ni un segundo.

Comerte la moral

Es uno de los aspectos más realistas de los «Total War»: su sistema de moral. Es muy importante que conozcas cómo funciona la moral de tus tropas y lo utilices a tu favor y en contra del enemigo. Aquí te ofrecemos unas cuantas claves.

» **Los soldados luchan mejor si tienen la moral alta, y si la moral está por los suelos, huyen despavoridos.** Pero hay una excepción: si no tienen escapatoria, pelearán hasta la muerte con una fiereza superior a la de cualquier otra unidad.

» **Mantener a tu general cercano a las tropas que comanda les sube muchísimo la moral, y rara vez huirán en esa situación.** La cercanía del general enemigo, sin embargo, disminuye levemente la moral de la tropa. La muerte o huida de tu general caerá como una losa en el ánimo de tus soldados.

» **La experiencia de un batallón es determinante.** Cuanta más experiencia, más difícil será minar su moral. Asimismo, un batallón que acaba de derrotar a otro enemigo, atacará con más fiereza.

» **Un ejército sometido a una constante lluvia de flechas o piedras de catapulta sufrirá un desgaste pequeño, pero constante, en su moral.** De la misma forma que un batallón que sea testigo de cómo se rompe la línea del ejército a su lado, a pesar de que ellos se mantengan aguantando la carga.

» **El cansancio afecta mucho al ánimo de tus soldados.** Por eso, es primordial que sólo les obligues a correr cuando sea estrictamente necesario. No malgastes sus fuerzas inútilmente.





» **Hay ciertas unidades que están diseñadas para minar la moral del enemigo,** como los elefantes, los perros de guerra o los jabalíes. Procura neutralizar sus ataques con suficiente contundencia.

» **Hay otras, sin embargo, que ayudan a mantenerla alta.** Como los legionarios con la enseña del águila imperial, que infunden respeto a los batallones que tienen más cercanos, de la misma manera que lo hace la presencia del general.





Estrategias ganadoras





» En el multijugador, puedes gastar una buena cantidad de dinero en mejorar la experiencia, el ataque o la defensa de las unidades, en lugar de añadir nuevas a tu ejército. En general, suele ser mejor idea disponer de un ejército pequeño y fácil de manejar, pero poderoso, que uno grande pero débil.

» Coloca a tu general detrás de tu línea central de infantería. De este modo, irradiará moral a todo el ejército y no correrá peligro de muerte. Si hay una zona en la que se está librando un combate especialmente crudo desplázalo hacia allí para apoyar la moral de las unidades que estén implicadas.

» Busca la versatilidad. Un ejército debe ser capaz de responder ante distintas situaciones. La caballería sola no gana las batallas, ni los arqueros... Combina las tropas para tener un poco de todo y poder soportar una carga, pero al tiempo ser capaz de neutralizar rápidamente un ataque por los lados.

» Presiona al enemigo. Manda caballería hacia los flancos que descoloque sus líneas (aunque luego no ataques con ella). Recluta unos cuantos arqueros de larga distancia que hostiguen sus tropas con una lluvia de flechas y le obliguen a hacer algo. Avanza con una línea de hoplitas en falange...

El terreno también juega





Como en la vida misma. No tiene nada que ver un combate en el desierto, con otro en los bosques de la Galia. Así que decide tu ejército en función del mapa en donde se vaya a jugar: no es ninguna tontería.

» Usa la fuerza de la gravedad a tu favor: siempre que puedas dispara o carga desde posiciones elevadas. De esta manera tu ataque gana en potencia y, lo que es más importante, el del enemigo la pierde.

» Respeta los bosques. Sólo verás unidades enemigas ocultas en un bosque cuando estés demasiado cerca y quizá sea tarde. Manda caballería auxiliar para detectar las unidades enemigas escondidas.

» Los arqueros y la caballería son menos efectivos en los bosques. Las unidades de asedio ni siquiera pueden atravesarlos. Los bárbaros tienen unidades especializadas en hacer emboscadas desde los árboles.

» El clima afecta en la batalla. Si hace calor las unidades con armaduras pesadas se sofocaran antes. Con lluvia y niebla los arqueros disparan peor.

» Algunos mapas benefician a ciertas civilizaciones. Los egipcios, por ejemplo, tienen una bonificación extra cuando combaten en desierto. Ten esto muy en cuenta a la hora de elegir tu ejército.

Cada uno es como es...



...Y por eso hemos preparado este breve resumen con las virtudes y los defectos de los principales grupos de unidades disponibles.

» Infantería: Su principal virtud está en el combate cuerpo a cuerpo, donde son los reyes del mambo. Una carga frontal contra una unidad de infantería pesada es un auténtico suicidio (a no ser que la realices con otra unidad de infantería pesada, claro). Como nadie es perfecto, su mayor defecto, sin embargo, es su lentitud. Manten a la infantería unida y bien colocada, y protege sus flancos.

» Caballería: Su velocidad les hace mortales cuando sorprenden a una unidad enemiga. Además, sirven para neutralizar a los tiradores del enemigo o para corregir rápidamente los puntos débiles de la formación de tu ejército. Sin embargo, la caballería tiene poco que hacer contra la infantería y no suele ser una buena idea emplearlos en cargas frontales al principio de la batalla.

» Elefantes: Son un caso aparte. Su potencia pueden destrozar las líneas de infantería. Lo mejor para pararlos son los lanceros, y los mejores lanceros son los hoplitas. Eso sí, sufrirás muchas bajas. También se puede intentar asustarlos con perros, jabalíes o flechas de fuego. Si lo consigues, aplastará todo lo que encuentre a su paso, incluidos los soldados de su propio ejército.

» Tiradores: Son rápidos y, aunque no ganan por sí solos las batallas, la verdad es que ayudan bastante. De entrada, obligan al enemigo a avanzar si es que se ha atrincherado en una posición defensiva (por ejemplo, un cuadrado de hoplitas). Los tiradores a caballo son una excepción y un verdadero quebradero de cabeza para los ejércitos regulares, ya que hostigan a tus tropas y luego huyen. Lo mejor para neutralizarlos es caballería pesada con armaduras mejoradas para resistir la lluvia de flechas.

» La artillería resulta muy poco útil en campo abierto. Tarda en disparar, es difícil que acierte y se queda sin munición en seguida. Además, es bastante lenta y no consigue atravesar terrenos escarpados. Sin embargo, en los asedios se convierte en una unidad fundamental. Protégela de los ataques de la caballería enemiga.

¿Y qué civilización me pillo?



▲ De las 27 facciones que se encuentran disponibles en el modo multijugador de «Rome: Total War», tenemos que confesar que nuestra favorita es... bueno, pero qué demonios..., ¿por qué tener que elegir una si nos gustan todas... ? Aunque eso sí, cada una en lo suyo, claro...



▲ Las facciones "civilizadas" (romanos, selúcidas, macedonios, cartagineses, egipcios, partos, etc...) suelen disponer de ejércitos bastante compensados, con un poco de todo y abundantes unidades auxiliares, además de máquinas de guerra. Su principal virtud es la versatilidad.



▲ Las facciones "bárbaras" (hispanos, galos, germanos, britanos...) suelen destacar por sus terribles infanterías y por sus unidades especializadas en las emboscadas. Pero tienen serios problemas con su caballería y con sus tiradores, que no están a la altura de los demás.



▲ Las facciones "especialistas" (escitas, armenios...) suelen tener bastante poco donde elegir pero, eso sí, destacan por un tipo de unidad ante la cual no tienen rival. Por ejemplo, los escitas son una de las pocas civilizaciones que disponen de arqueros a caballo.

Leisure Suit Larry Magna Cum Laude



¡Hazte con todas!

Nadie duda de tus habilidades como conquistador, pero el bueno de Larry parece un repelente de chicas, así que no te vendrán mal estos consejos...



▲ Busca bonificaciones y dinero por todas partes. Utiliza la opción de Activar sobre todos los objetos y localizaciones que vayas encontrando en tu camino, aunque parezcan inútiles. En muchos de ellos encontrarás dinero y bonificaciones secretas que te serán imprescindibles para completar el juego.



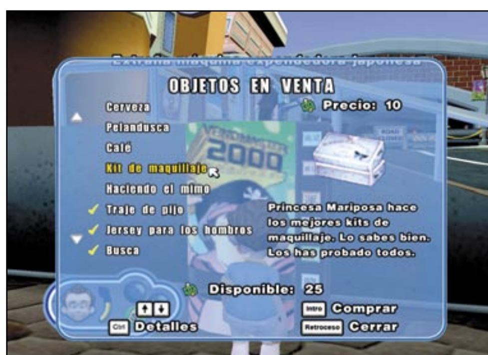
▲ La mayoría de los minijuegos no son muy complicados. Si las repites, un par de veces, no deberías tener problemas para pasar la mayoría de las pruebas, pero aún así, si te quedas de verdad atascado en alguna, no dudes en pagar bonificaciones para saltártela, tienes de sobra para completar el juego.



▲ Busca a los tíos de la cresta verde. Habla con ellos y te ofrecerán contenidos extra del juego a cambio de bonificaciones, y algunos de estos contenidos son imprescindibles. Puede que te cueste un poco encontrarlos a todos, porque algunos están bastante escondidos, pero el esfuerzo merece la pena.



▲ Necesitarás montones de dinero. Cada vez que tengas que comprar un traje nuevo, por ejemplo, te dejarás una pasta, así que procura jugar muchas veces en los minijuegos en los que se puede apostar. Los de baile son mejores que los de el duro, porque se pueden jugar mucho más deprisa y acabarlos antes.



▲ Los objetos que te ayudan en pruebas no son imprescindibles. La mayoría de las pruebas son tan sencillas que no merece la pena gastar dinero en un objeto para ayudarte, pero, claro, si te atascas siempre en el mismo tipo de prueba, no dudes en adquirir la ayuda correspondiente. Ahorrarás mucho tiempo.



▲ Las borracheras son inevitables, pero poco recomendables. Cuando estamos borrachos los reflejos de Larry disminuyen drásticamente, lo que se traduce en que en las pruebas todo se mueve mucho más deprisa. No dejes de "desemborracharte" entre prueba y prueba siempre que sea necesario.



▲ Los iconos de bebida no afectan al corazón a lo largo de las conversaciones, pero son muy peligrosos. Esto es debido a que tienen el mismo efecto sobre tus reflejos que el alcohol bebido antes de la prueba, así que no te confíes y evítalos todo lo que puedas o tus "charlas" se convertirán en un infierno.



▲ Procura que Larry tenga siempre la moral alta. Las pruebas te resultarán más sencillas y se abrirán más opciones de juego. Todas las pruebas ganadas te suben la moral, pero si necesitas un empujoncito, usa la opción de Lucir el Palmito delante de todos los personajes que puedas. Es fácil, rápido y efectivo.



▲ Puedes practicar sin riesgo usando el libro negro. Con él podrás acceder a todas las pruebas que ya hayas jugado y repetirlas sin peligro de perder confianza ni dinero. Así que ya sabes, si quieres mejorar en alguna prueba, en vez de arriesgar tu capital, repite las pruebas tantas veces como sea necesario.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

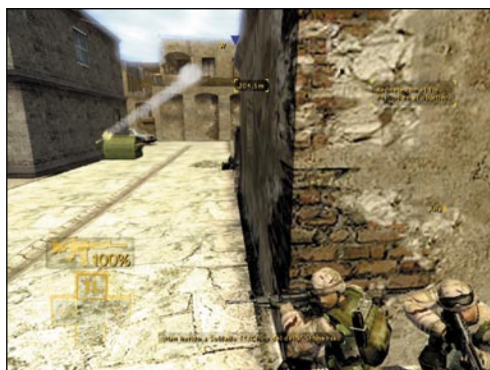
Full Spectrum Warrior

Sal vivo de las calles de Kezhistán

El tirano Al Afad te lo va a poner difícil si quieres acabar con su régimen. Pero liberar al pueblo Kezhistaní es una prioridad, así que prepárate a vivir un infierno, para lo que no te vendrán mal unos cuantos consejos...



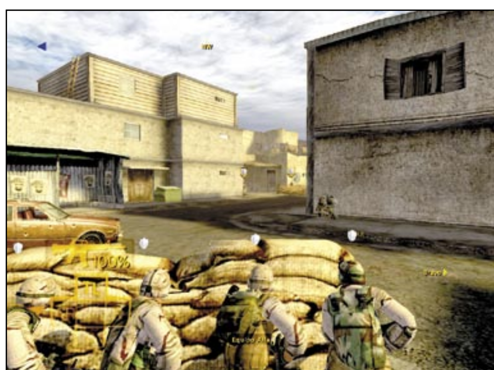
▲ Explora todos los rincones del escenario. **Puede parecer obvio, pero muchas veces tus chicos serán pillados in fraganti por un enemigo que no habías visto tras un vistazo rápido. Utiliza siempre que puedas el tercer botón de acción para acercar la vista, y en los niveles avanzados no te olvides de mirar las alturas, porque los francotiradores no suelen fallar.**



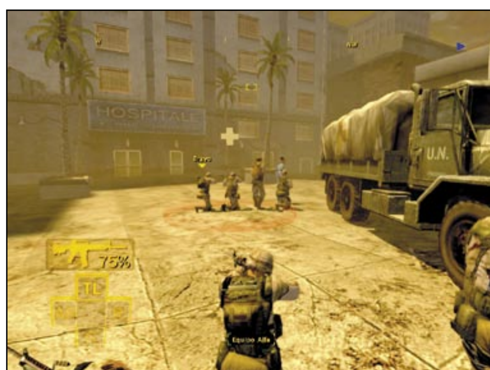
▲ Hay un truco con el que podrás sacarle mucho partido a las esquinas. **No lleves a tus hombres al límite de la misma, sino a una posición anterior. Ahora, escoge al hombre más próximo a la esquina y dirige la vista con el ratón hasta que veas toda la calle. Es muy probable que el enemigo no te haya detectado, y puedas eliminarle sin que tenga tiempo de ocultarse.**



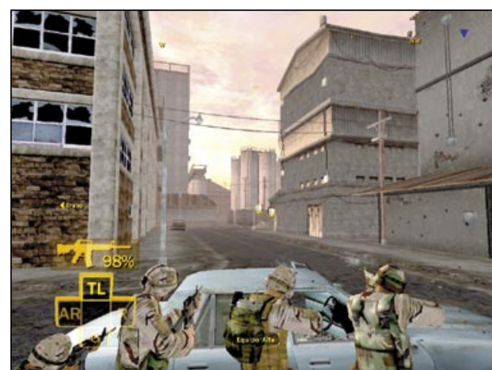
▲ El radar es más útil de lo que en un principio puede parecer. **Con él puedes pedir informes de reconocimiento aéreo que te desvelarán las posiciones enemigas. No siempre es totalmente fiable, porque a veces muestra menos enemigos de los que en realidad hay, pero ante una calle con poca protección, es la mejor forma de estar prevenidos. Úsalo siempre que puedas.**



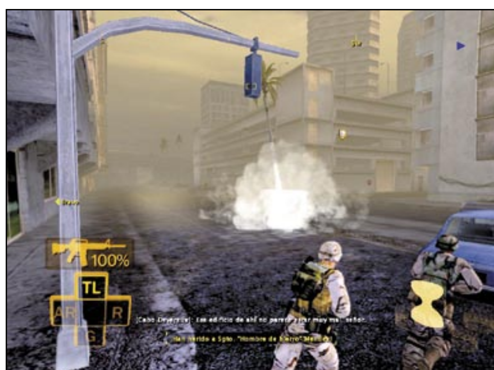
▲ Si te encuentras con algún foco de resistencia lleno de enemigos, **es muy probable que exista una ruta alternativa que permita eliminarlos fácilmente. Intenta que uno de tus equipos sea claramente visible ante el enemigo, eso sí, bien protegido, y que atraiga su atención mientras que el otro, con ayuda del radar, haga un rodeo y los elimine por la retaguardia.**



▲ Sólo uno de tus hombres puede ser herido en combate. **Cuenta con que el equipo que se haga cargo del herido irá más lento y se convertirá en un lastre para la operación. Es mucho mejor tomárselo con calma, y puesto que los escenarios en que se desarrolla la acción no son muy grandes, es preferible volver al camión de suministros donde el soldado será curado.**



▲ Si la situación se torna desesperada, **utiliza todo el armamento del que dispongas. El fuego supresivo es una táctica muy eficaz ya que podrás mover a un equipo, mientras que el enemigo no podrá ni asomar la cabeza. Aunque acabarás con la munición en un periquete, siempre puedes volver al camión de suministros y rellenar tu mochila hasta arriba de balas.**



▲ El uso del "armamento pesado" facilita mucho las misiones. **La granada de fragmentación es ideal para hacer salir a enemigos cercanos, pero bien cubiertos. La granada de humo te permite rodear al enemigo sin que te vea y poder atacarle, ya sin defensas. Y por último, el lanzagranadas es mortífero contra alguna barricada, y sobre todo contra los francotiradores.**



▲ En uno de los últimos capítulos del juego dirigirás a un tercer grupo **con dos francotiradores. Utiliza el fuego supresivo con los otros dos grupos, y deja a esta unidad de élite encargarse de los enemigos a distancia. Aunque que los enemigos estén protegidos bajo un coche o una barriada, en cuanto asomen la cabeza serán eliminados de un disparo.**



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



CALL OF DUTY: LA GRAN OFENSIVA

La guerra más sencilla



Crea un acceso directo al archivo "CoDUOSP.exe", que estará en los archivos del programa, púlsalo con el botón derecho y ve a "Propiedades". A continuación, en la ventana de "Destino", añade "**+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0**" (sin las comillas), de forma que en "Destino" quede al final: **C:\Program Files\Call of Duty\CoDUOSP.exe +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0** Entonces, entra en el juego y, en medio de la partida, haz aparecer la consola de trucos pulsando la tecla **[º]** para escribir el código que quieras.
Nota: Estos trucos sólo funcionan al cargar partidas previamente salvadas.

- **cmdlist:** Te da una lista de todas las órdenes del juego.
- **gfxinfo:** Te da información sobre los gráficos del juego.
- **give all:** Todas las armas.
- **give ammo:** Munición a tope.
- **give <objeto>:** Te dará el objeto que escribas.
- **god:** Invencible.
- **give health:** Llena por completo tu barra de salud.
- **kill:** Te suicidarás.
- **noclip:** Te va a permitir traspasar las paredes.
- **notarget:** Los enemigos no te disparan.
- **toggle cg_draw2d:** Limpia toda la información que pueda haber en pantalla.
- **toggle cg_thirdperson:** Perspectiva en tercera persona, pero tu personaje será invisible.
- **toggle g_entinfo:** Te señala los soldados y objetos más importantes.
- **toggle r_fastsky:** Elimina el cielo.
- **toggle r_lightmap:** Pone de color blanco tanto el suelo como algunas otras texturas.
- **toggle r_lockpvs:** Hace invisibles ciertas texturas al azar.
- **toggle r_measureOverdraw:** Todo, de colorines psicodélicos.
- **toggle r_showtricounts:** Aparecerán unos números en las diferentes texturas.
- **toggle r_showportals:** Te mostrará con líneas azules por dónde puedes pasar.
- **map_restart:** Reinicia el nivel actual.
- **weapon 32:** Permite disparar los rifles en modo automático. Mantén pulsado el gatillo.

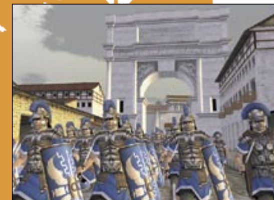
CONFLICT: VIETNAM

Activa el menú de trucos



Activar el menú de trucos es tan sencillo como mantener pulsada la tecla **[Shift]** y, al mismo tiempo, escribir la palabra **AGENTORANGE.**
Verás cómo pelear en Vietnam es ahora pan comido...

EL TRUCO DEL MES

ROME: TOTAL WAR

Todos los trucos llevan a...

Nota: Algunos de estos trucos sólo pueden usarse una vez por partida. Pulsa la tecla [º] para que aparezca la consola de trucos y en ella, escribe alguno de los siguientes:

- **invulnerable_general <nombre del personaje>: General inmortal.**
- **date <año>: Cambiar la fecha.**
- **force_diplomacy <aceptar>: Fuerza al enemigo a aceptar o declinar tus propuestas diplomáticas.**
- **give_trait_points <accept/decline> <característica> <número de puntos>: Añade puntos a la caracterísitica de un personaje.**
- **list_traits: Te ofrece una lista de todas las características.**
- **move_character <personaje> <x,y>: Mueve al personaje a las coordenadas que pongas.**
- **process_rc <nombre de la ciudad>: Completa instantáneamente todas las tropas en la cola de reclutamiento.**
- **process_cq < nombre de la ciudad >: Completa al momento todas las construcciones de la ciudad en la cola.**
- **give_trait <personaje> <característica> <número del nivel>: El personaje que pongas recibirá la característica que determines cuando alcance el nivel que especifiques.**
- **toggle_fow: Elimina la sombra de guerra.**
- **auto_win <attacker/defender>: El equipo que pongas ganará automáticamente la partida (atacante o defensor).**
- **add_money 20000: Consigue 20.000 unidades de dinero.**
- **add_population <nombre de la ciudad> <número>: Aumenta la población de la ciudad que pongas en el número que especifiques.**
- **jericho: Caerán los muros de la ciudad sitiada en el Modo Batalla.**
- **Oliphaunt: En Modo Campaña, elefantes un 40% más grandes.**
- **Bestbuy: En Modo Campaña, unidades un 10% más baratas.**
- **kill_character <personaje>: El personaje que escribas, morirá.**
- **season <summer/winter>: Cambia la estación del año (entre el verano o el invierno).**
- **capture_settlement <ciudad>: Captura la ciudad que anotes.**

EL JUEGO DEL MES

GROUND CONTROL

Trampas muy estratégicas



Para activar el modo de trucos, pulsa las teclas [M] + [S] + [V] en la pantalla del menú principal y, a continuación, escribe alguno de los códigos que te ofrecemos a continuación, para conseguir la ventaja que más te interese...

- **console: Pulsa [º] para que aparezca la consola de trucos.**
- **god: Modo dios para todas las unidades.**
- **not god: Elimina el modo dios.**
- **gimme maps: Desbloquea todas las misiones de campaña en el menú de opciones.**
- **the new generation of rts-games: desbloquea la misión "Sabotaje Secreto" en menú general de opciones.**
- **flashlight: Una luz intensa.**
- **from massive with love: Texturas alternativas.**






DOOM 3

Nueva tanda de trucos

Te traemos nuevos trucos del genial juego, algunos curiosos. El valor 1 activa ciertos efectos, mientras que el 0 los desactiva. Para escribir cualquiera de los códigos, saca la consola de trucos con **[Control] + [Alt] + [\]**. Y para abrir la consola en cualquier momento pulsa sólo **[\]**, luego teclea: **com_allowConsole1.**

- **benchmark:** Prueba de rendimiento de «Doom 3» en tu PC.
- **com_showfps 1:** Muestra la cantidad de cuadros por segundo que consigue dar tu equipo.
- **gfxinfo:** Muestra cierta información sobre tu tarjeta gráfica.
- **g_showplayershadow 1:** Activa la sombra del jugador.
- **pm_thirdpersondeath 1:** Vista en tercera persona pero con el HUD, el punto de mira y otros elementos del interfaz.



- **g_nightmare 1:** Desbloquea el modo pesadilla sin necesidad de pasarse el juego.
- **iddqd:** Recibirás un mensaje secreto.
- **set g_dragEntity 1:** Recibes objetos del enemigo cuando cae.
- **editor:** Despliega el editor de niveles del juego.
- **give PDA:** Te da todas las PDAs del nivel en el que estás.
- **pm_jumpheight [#]:** Define lo alto que puedes saltar.
- **pm_crouchspeed [#]:** Define lo rápido que puedes caminar agachado.
- **pm_noclipspeed [#]:** Define tu velocidad en modo "noclip".
- **pm_walkspeed [#]:** Define la velocidad al caminar.
- **pm_runspeed [#]:** Define tu velocidad corriendo.
- **AviDemo:** Guarda una demo de la partida que estés jugando en formato de vídeo AVI.



GANGLAND
Parecerá un accidente...

En medio de una partida, entra en la consola de trucos con la tecla **[º]** y escribe cualquiera de los siguientes códigos:
Nota: Sólo funcionan en la versión 1.1 o posteriores.

- **cheat iknowodintoo:** Aparecerá un ninja.
- **cheat thegreatvassilizaitsev:** Aparecerá un francotirador.
- **cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine:** Aparecerá en pantalla un ladrón.
- **cheat youwillbestunned:** Obtienes un asesino.
- **cheat likeatonofbricks:** Obtienes un bombero.
- **cheat trustmewithyourlife:** Obtienes un guardaespaldas.
- **cheat youhadbetterwearkevlar:** Ahora, una viuda negra.
- **cheat yourliverlandedoverthere:** Un tipo con un bazooka.
- **cheat pocketsfullofdough:** Un hombre de negocios.
- **cheat youlittlehottieyou:** Aparecerá una vampiresa.
- **cheat alienprophets:** Falsos policías.
- **cheat iwillmakethefamilyrich:** Aparecerá un abogado.
- **cheat iwillripyouramsoff:** Consigues un forzudo.
- **cheat loonies:** Un tipo loco con dos "peazo pistolas".

GORKY ZERO: BEYOND HONOR
Números rojos

Pulsa **[Tab]** en medio de la partida y selecciona el Tipo de ordenador g0 para, a continuación, teclear alguno de los siguientes códigos:

- **5332:** Modo dios.
- **9123:** "Hackeo" rápido.
- **8216:** Más salud.
- **2352:** Todas las armas.
- **4616:** 100% de puntería.
- **6235:** Doble efecto cuando utilices los botiquines.
- **2695:** Munición infinita.
- **4982:** Ningún enemigo podrá escucharte.
- **8892:** Nadie te verá.
- **4003:** Salud al máximo.



HEARTS OF IRON
Trampillas... de acero



Pulsa la tecla **[F12]** para, a continuación, poder escribir alguno de los siguientes códigos :

- **war:** Sube al 100% el nivel de Entrar en Guerrra.
- **coal:** Consigue 5.000 unidades de carbón.
- **oil:** Hazte con 5.000 unidades de aceite.
- **rubber:** Consige 5.000 unidades de caucho.
- **steel:** Consigue 5.000 unidades de acero.
- **transports:** Varios transportes extra.
- **nolimit:** Sin límite de tropas.
- **nuke:** Bomba atómica.
- **nowar:** Controla el grado de agresividad de los ejércitos controlados por el PC.
- **fullcontrol:** Decide el control de todas las naciones.
- **nofog:** Controla la posibilidad de que haya una guerra.
- **Difrules:** Controla el modo dios.



KOHAN II: KINGS OF WAR
Trampas, trampas, trampas...



Pulsa **[INTRO]** en cualquier momento de la partida para que aparezca la ventana de chat, escribe en ella el truco que quieras y vuelve a pulsar **[INTRO]** para activarlo. Sencillo, ¿verdad?

- **victoryismine:** Logra la victoria en la misión en curso.
- **wasted:** Pierde irremisiblemente la misión en curso.
- **lasik:** Desaparece la posibilidad de que haya guerra.
- **gimme:** Recibirás de inmediato 100 monedas de oro.



LOS SIMS 2
Unos Sims bastante tramposillos

Para acceder a la ventana en la que escribir cualquiera de los códigos, pulsa a la vez las teclas **[Ctrl] + [Shift] + [C].**

- **rosebud:** Tu cuenta aumenta en 10.000 simoleones.
- **motherlode:** Este es mejor: hazte con 50.000 simoleones .
- **exit:** Cierra la ventana de trucos.
- **StretchSkeleton:** Hace crecer o decrecer al Sim elegido.
- **nosound:** Sin sonido.
- **f:** Modo a pantalla completa.
- **w:** Modo Ventana.



SHADOW OPS: RED MERCURY
Operaciones desde la sombra

Desde el menú principal de opciones, entra en el submenú de "Trucos" y escribe cualquiera de los códigos siguientes:

- **firstlaw:** Modo dios.
- **peterpan:** Modo vuelo.
- **madminute:** Munición infinita.

EL TRUCO DEL LECTOR
EVIL GENIUS
Unos trucos diabólicamente geniales...



A mitad una partida, pulsa a la vez las teclas [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [D] y entonces, suéltalas y pulsa la tecla [º] para que aparezca la consola de trucos. Escribe entonces la palabra clave para hacer la trampa que quieras:

- **giveall: Consigue todo.**
- **df_buildinstantobjects: Construcción inmediata.**
- **set minion population: Aumenta el número de tus seguidores en todo el mundo.**
- **money [#]: Consigue la cantidad de dinero que hayas escrito en el truco.**

Marcos Sansegundo (Guipúzcoa)

- **corpsman:** Modo "Reencarnación"
- **intelsitrep:** Podrás ver todas las secuencias del juego.
- **greenlight:** Se te permitirá seleccionar el nivel.

SILENT HILL 4: THE ROOM
Desbloqueando sorpresas



- **Modo Difícil:** Lo desbloquearás después de completar el juego en cualquier otro modo de juego y grabar el juego después de los créditos.
- **Modo "Un Arma":** Consigue un rango de 10 estrellas en el Modo Difícil.
- **Modo "Todas las Armas":** Acaba el Modo "Un Arma".
- **Consigue la Sierra Mecánica:** Después de terminar el juego una vez, graba y vuelve a cargar esa partida para reiniciar la aventura. Entonces, ve al Mundo del Bosque y busca un árbol cortado para encontrar la sierra a su lado.
- **Metralleta:** Acaba el juego con un rango de 9 estrellas como mínimo, comienza una nueva aventura en Modo Difícil y busca en la habitación 202 del Mundo Apartamento.
- **Traje de enfermera para Eileen:** Acaba el juego, graba la partida y comienza con ese archivo una nueva aventura. Entonces, ve a la habitación 302 y allí lo encontrarás.
- **Otro traje para Cynthia:** Desbloquea los cuatro finales posibles, y el traje de Eileen. Empieza entonces una nueva partida y elige el traje nuevo para Eileen, así Cynthia aparecerá con otro traje.

SOLDNER: SECRET WARS
Salud y munición infinitas

Conseguirás estas importantes ventajas escribiendo cualquiera de los códigos en la ventana con el chat de diálogo:

- **/wings simulations cracks/give ammo:** Ahora tendrás munición infinita.
- **/wings simulations cracks/give health:** Con esto tendrás salud infinita.



Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL

SIMULADORES

- FIFA 2004
- FIFA 2005
- PRO EVOLUTION SOCCER 3
- PRO EVOLUTION SOCCER 4
- UEFA EURO 2004

MANAGERS

- PC FÚTBOL 2005
- TOTAL CLUB MANAGER 2005
- MANAGER DE LIGA PROFESIONAL 2005
- FOOTBALL MANAGER 2005
- CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04
- CLUB FOOTBALL 2005 REAL MADRID F.C. / BARCELONA

JUEGOS DE FÚTBOL

EN PC, EL FÚTBOL TAMBIÉN ES ASÍ

Escuchar el rugido de los aficionados desde el césped ya no es un privilegio de unos pocos. Si quieres convertirte en un crack puedes lograrlo con la última generación de juegos de fútbol. ¿Por qué equipo vas a fichar?

Desde que los clásicos de los 8 bits como «Match Day» o «Football Manager» nos encandilasen practicando nuestro deporte favorito frente a un monitor, los juegos de fútbol han evolucionado vertiginosamente hasta nuestros días. Actualmente podemos disfrutar de auténticas joyas que recrean el mundo el fútbol con un realismo pasmoso desde diferentes perspectivas y en todos los géneros posibles. Y no hablamos únicamente del desarrollo de un partido cualquiera, sino de todos los aspectos que lo rodean, ya sean tácticas, alineaciones, gestión económica del club... Pero antes de continuar, ¿a ti qué te gusta más: ponerte las botas y saltar al césped o dirigir todo el "cotarro" desde tu despacho?

En el ámbito del deporte caben simuladores y arcades, pero también juegos de gestión en los que controlar todos los pormenores de un club

LOS MEJORES SIMULADORES DE FÚTBOL

¿Te gusta que tu equipo gane..? Seguro que sí. Pero quizá lo que prefieres es ganar tú mismo. Si es así y amas la técnica del fútbol, puedes convertirte en una de las grandes figuras con uno de estos simuladores. Elige el juego que más te convenza. Podrás vestir con orgullo la camiseta de tu equipo y ganarte el favor de la afición.

FIFA 2005

➲ Compañía: EA Sports ➲ Distribuidora: Electronic Arts ➲ Precio: 47,95 € ➲ Año: 2004 ➲ Puntuación en MM: 93 ➲ Comentado en MM: 117 ➲ Web oficial: www.fifa2005.ea.com

EA Sports ha dado en el clavo con el lanzamiento de su última edición. «FIFA 2005» supone un gran paso adelante en la saga, gracias sobre todo al realismo que se ha logrado en el desarrollo de los partidos. Dejando de lado aspectos técnicos, que por otra parte rayan a un muy buen nivel, lo más destacable es su aspecto táctico, que lo eleva por fin a categoría de simulador. Todo ello se mantienen con una jugabilidad intacta de anteriores entregas. Se acabaron los resultados escandalosos y los asedios constantes a la portería rival, «FIFA 2005» es fútbol de verdad.





Infomanía

➲ Género: Simulador ➲ Ligas / Equipos: 18 ligas / + 350 clubes y 38 selecciones ➲ Dificultad: Moderada ➲ Opciones de control: teclado y gamepad. ➲ Gestión deportiva y económica: Sí (alineaciones y fichajes) ➲ Licencias oficiales: Sí ➲ Editor de equipos: Sí ➲ Modos de juego: Partido rápido (amistoso), Torneo y Carrera ➲ Multijugador: Sí. ➲ Modos de juego multijugador: Torneo y emparejamientos.

FIFA 2004

➲ Compañía: EA Sports ➲ Distribuidora: Electronic Arts ➲ Precio: 47,95 € ➲ Año: 2003 ➲ Puntuación en MM: 90 ➲ Comentado en MM: 106 ➲ Web oficial: www.easports.com/games/fifa2004





La entrega que supuso el punto de inflexión entre arcade y simulador. Incluye un acertado sistema de desmarques y un aspecto táctico muy mejorados respecto a anteriores entregas. La base de datos sigue siendo tan completa. Sigue siendo un gran juego, aunque hereda ciertos aspectos de carácter arcade que acarreaba la serie.

Infomanía

➲ Género: Arcade/Simulador ➲ Ligas / Equipos: 16 / 350 ➲ Dificultad: Asequible ➲ Opciones de control: teclado y pad. ➲ Gestión deportiva y económica: Sí (alineaciones y fichajes) ➲ Licencias oficiales: Sí ➲ Editor de equipos: Sí ➲ Modos de juego: Partido rápido, Torneo y Carrera ➲ Multijugador: Sí. ➲ Modos de juego multijugador: Torneo y emparejamientos.

UEFA EURO 2004

➲ Compañía: EA Sports ➲ Distribuidora: Electronic Arts ➲ Precio: 47,95 € ➲ Año: 2004 ➲ Puntuación en MM: 84 ➲ Comentado en MM: 113 ➲ Web oficial: www.euro2004game.ea.com/es/



«EURO 2004» recrea únicamente el evento futbolístico de la Eurocopa, comenzando desde la fase de clasificación hasta la fase final. Dado su particular temática, es un juego limitado en cuanto a equipos y jugadores, pero incluye bastantes novedades jugables, como nuevos tipos de pases, regates, tiros y vaselinas.

Infomanía

➲ Género: Arcade/Simulador ➲ Ligas / Equipos: 51 selecciones ➲ Dificultad: Asequible ➲ Opciones de control: teclado y gamepad. ➲ Gestión deportiva y económica: Sólo deportiva ➲ Licencias oficiales: Sí ➲ Editor de equipos: No ➲ Modos de juego: Torneo, Situación, Fantasía, Entrenamiento y Carrera ➲ Multijugador: Sí, (hasta 4 jugadores) ➲ Modos de juego multijugador: Torneo y emparejamientos.

Los simuladores de fútbol actuales han conseguido aproximarse a la realidad como pocos hubiésemos imaginado. Realizar regates, vaselinas o pases al hueco, son acciones habituales dentro del género, pero no siempre ha sido así.

NO QUIERO CHUPAR BANQUILLO

En la era de los 16 bits, «Kick Off» fue una auténtica revolución, pues ofrecía características únicas como el hecho de no llevar el balón "atado" a la bota. No tardaron en salirle imitadores de calidad como «Sensible Soccer» o «Goal», pero no fue hasta la aparición de la serie «FIFA» en las navidades del 1.993, cuando empezamos a disfrutar del fútbol virtual "moderno". Su segunda entrega, lanzada en 1.994, introducía al jugador en un entorno tridimensional de gran calidad y una libertad de movimientos absoluta. Por si fuera poco, todos los nombres y equipos conta- ▶▶

LOS MEJORES SIMULADORES DE FÚTBOL

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Compañía: KCET Distribuidora: Konami Precio: Por determinar Año: 2004
Puntuación en MM: No comentado en Micromanía Web oficial: www.pes3.net







La esperada nueva cuarta entrega viene con el realismo de su antecesor, pero añade muchas mejoras que afectan principalmente a la jugabilidad: nuevos regates, pases y un mayor control sobre el balón, son algunas de las características que definen a «P.E.S. 4». Esta vez, también se incluirán licencias oficiales de las ligas española, italiana y holandesa, aunque mucho menos extensa que la de «FIFA». También introduce el juego online.

Infomanía

Género: Simulador Ligas / Equipos: 56 clubes Dificultad: Considerable Opciones de control: teclado y gamepad. Gestión deportiva y económica: Sí (alineación y fichajes) Licencias oficiales: Sí (3 ligas) Editor de equipos: Sí Modos de juego: Partido, Liga, Copa y Liga Master Multijugador: Sí Modos de juego multijugador: Liga y amistosos

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Compañía: KCET Distribuidora: Konami Precio: 34,95 € Año: 2003
Puntuación en MM: 92 Comentado en MM: 107 Web oficial: www.pes3.net

La presentación de la saga en PC fue todo un bombazo. Se trata de un simulador en toda regla, probablemente el mejor de todos después de su continuación, capaz de ofrecer partidos extremadamente reales y opciones para todos los gustos. Por el contrario, no cuenta con opciones Online, tampoco incluye nombres ni equipos oficiales, y aunque hay parches realizados por usuarios que solucionan el problema, se echa en falta algo más de esfuerzo en este apartado. Pero si lo que buscas es disfrutar de fútbol auténtico, en «Pro Evolution Soccer 3» lo tienes y en cantidad.







Infomanía

Género: Simulador Ligas / Equipos: 45 selecciones y 64 clubes Dificultad: Considerable Opciones de control: teclado y gamepad. Gestión deportiva y económica: Sí (alineación y fichajes) Licencias oficiales: No Editor de equipos: Sí Modos de juego: Partido, Liga, Copa y Liga Master Multijugador: Sí, (4 en el mismo PC) Modos de juego multijugador: Partido, Liga, Copa y Liga Master

UNIÓN DE CONVENIENCIA

» MANAGERS Y SIMULADORES suelen ir por separado, y sólo en contadas ocasiones ambos conceptos de juego se han fusionado acertadamente.

» CLUB FOOTBALL es una de las excepciones, ya que ofrece un manager aceptable y un simulador. Pero dada la temática del juego, el primer apartado es muy limitado, mientras que está superado. Pero es una alternativa si quieres disponer de ambos estilos de juego.

» EA SPORTS, por su parte, permite fusionar sus «Total Club Manager» y «FIFA». Con el primero podrás realizar todas las gestiones del club y también podrás controlar a los jugadores.

▸▸ ban con licencias oficiales, lo que unido al hecho de que los partidos fuesen comentados por conocidos periodistas, añadían un realismo nunca visto hasta la fecha. La evolución de la saga hasta nuestros días ha sido imparable, aunque no sin contratiempos y duras críticas.

En busca de mejorar la jugabilidad, algunas ediciones han sido tachadas de ser extremadamente arcades, pero en los últimos años la tendencia ha cambiado paulatinamente. Mucha culpa de esto la tiene la competencia que viene de oriente.

La saga «Pro Evolution Soccer» de reciente aparición en PC, es considerada por muchos como el mejor ejemplo de lo que debe ser un auténtico simulador de fútbol. No cuenta con una base de datos tan extensa como «FIFA», ni unos comentarios tan elaborados. A cambio, ofrece un realismo sin precedentes según la opinión de buena parte de los aficionados. Jugar un

LOS MEJORES MANAGERS DE FÚTBOL

El fútbol no es sólo meter goles. La técnica y la buena preparación física no garantiza una victoria. Muchos otros factores entran en juego antes y después de los partidos, pero sólo los directivos y los entrenadores con la mejor estrategia y el instinto más audaz logran llevar a su equipo a la cumbre. ¿Aceptas el reto?

PC FÚTBOL 2005

➲ Compañía: Gaelco Multimedia ➲ Distribuidora: Planeta DeAgostini ➲ Precio: 19,95 € ➲ Año: 2004 ➲ Puntuación en MM: No comentado en Micromanía ➲ Web oficial: www.planetadeagostini.net

El manager con más historia ha regresado. «PCFútbol» vuelve, de la mano de Gaelco Multimedia, ambicioso y actual. Nos encontramos con una completísima base de datos formada por más de 48.000 jugadores reales y multitud de parámetros a controlar en los ámbitos deportivo y económico. La competencia actual se presume muy dura pero «PCFútbol» apuesta por un diseño innovador en su mecánica dentro del género.

Infomanía

➲ Género: Manager ➲ Ligas / Equipos: Más de 2000 equipos ➲ Dificultad: Considerable ➲ Opciones de control: teclado y ratón ➲ Gestión: Completa
➲ Licencias oficiales: Sí
➲ Simulador: 2D y 3D (con posibilidad de dar órdenes desde el banquillo)
➲ Editor de equipos: Sí
➲ Multijugador: No



TOTAL CLUB MANAGER 2005

➲ Compañía: EA Sports ➲ Distribuidora: Electronic Arts ➲ Precio: 29,95 € ➲ Año: 2004 ➲ Puntuación en MM: 90 ➲ Comentado en MM: 117 ➲ Web oficial: www.tcm.ea.com

Infomanía

➲ Género: Manager ➲ Ligas / Equipos: 53 / Más de 30.000 ➲ Dificultad: Considerable ➲ Control: teclado y ratón ➲ Gestión deportiva y económica: Completa ➲ Licencias oficiales: Sí ➲ Simulador: 2D y 3D con posibilidad de dar órdenes ➲ Editor de equipos: Sí ➲ Multijugador: Sí (hasta 4 jugadores en un mismo PC)



EA Sports no sólo sabe hacer buenos simuladores de fútbol, «TCM» es la prueba de ello. Puedes controlar cientos de parámetros fácilmente, gracias a un acertado diseño de interfaz. Es tal el grado de profundidad que incluso deberás ocuparte de los aspectos personales del entrenador. Además, «TCM» te permite crear un equipo de cero eligiendo entre más de ciento treinta mil ciudades. Y para rizar el rizo, cuenta con un simulador en 3D de gran calidad y con la posibilidad de fusionarse con «FIFA». En definitiva, impecable.

FOOTBALL MANAGER 2005

➲ Compañía: Sports Interactive ➲ Distribuidora: Atari ➲ Precio: 19,95 € ➲ Año: 2004 ➲ Puntuación en MM: No comentado en Micromanía ➲ Web oficial: www.footballmanager.ne



Heredero directo de la saga «Championship Manager», pues es de los mismos creadores, este nuevo título no va a cambiar ni mucho menos el planteamiento y rigurosidad que tan buenos resultados ha dado a la serie que le precede. Se trata de un manager completísimo, con una interfaz mucho más accesible y con cientos de parámetros a controlar.

Infomanía

➲ Género: Manager ➲ Ligas / Equipos: 14.000 clubes ➲ Dificultad: Considerable
➲ Opciones de control: teclado y ratón ➲ Gestión deportiva y económica: Completa
➲ Licencias oficiales: Sí ➲ Simulador: 2D y 3D con posibilidad de dar órdenes
➲ Editor de equipos: Sí ➲ Multijugador: No

MANAGER DE LIGA PROFESIONAL 2005

➲ Compañía: Codemasters ➲ Distribuidora: Codemasters ➲ Precio: 59,90 € ➲ Año: 25 de Octubre de 2004 ➲ Puntuación en MM: No comentado en Micromanía ➲ Web oficial: www.codemasters.com/mdl2005

La saga ha dado por fin el salto definitivo al PC y con muchas opciones interesantes que afectarán sobre todo a la personalidad de los jugadores. Y es que en este título deberás ser un verdadero psicólogo si no quieres que el vestuario "te coma" o se te venga abajo. Se incluye un simulador tridimensional y los comentarios de J.J. Santos.



Infomanía

➲ Género: Manager
➲ Ligas / Equipos: 21 ligas
➲ Dificultad: Considerable
➲ Opciones de control: teclado y ratón
➲ Gestión deportiva y económica: Completa ➲ Licencias oficiales: Sí
➲ Simulador: 3D con posibilidad de dar órdenes ➲ Editor de equipos: Sí
➲ Multijugador: No

El modo multijugador se va imponiendo en los simuladores de fútbol, pero todavía hay pocos managers que permitan el enfrentamiento online

partido cualquiera a «P.E.S.» supone la experiencia más próxima a un partido que puedas vivir en tu PC y todo lo que se te pase por la cabeza en cuestión de realismo, tiene cabida en este juego.

PREFIERO LOS DESPACHOS

La verdadera fiebre de los managers comenzó con «Simulador Profesional de Fútbol» de Dinamic –después se convertiría en la mítica «PC Fútbol»– que sentó las bases para muchos managers posteriores. Su desaparición dejó huérfano al género, pero por fortuna la serie ha regresado bajo el sello de Gaelco. Además, hay otros títulos muy a tener en cuenta. Sagas como «Total Club Manager» y «Championship Manager» entre otros, han seguido la estela de «PC Fútbol» con acierto y son capaces de ofrecer bases de datos completísimas, y opciones ilimitadas de dirección tanto económica y deportiva.

Y es que, en estos títulos lo importante no es ser un crack al teclado, sino planificar toda la estrategia de un club desde los despachos y desde el banquillo. Sugiere un desafío apasionante y de hecho lo es. Pero en los managers la cosa va mucho más lejos. No sólo hablamos de cuestiones deportivas, sino también de cientos de aspectos relacionados con la gestión económica del club, como las fichas de los jugadores y empleados, remodelar el ▶▶

CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04

Compañía: Sports Interactive · Distribuidora: Proein · Precio: 29,95 €
Año: 2004 · Puntuación en MM: 73 · Comentado en MM: 108
Web oficial: www.championshipmanager.co.uk/



Sin duda, es uno de los managers más completos y al mismo tiempo más inaccesibles. Ofrece una profundidad a prueba de bombas, una base de de datos antológica, y un realismo sin parangón. Sin embargo el interfaz es demasiado "seco" de cara al usuario, y algunos tiempos de carga pueden desesperar a cualquiera. Aún así, una opción muy a tener en cuenta.

Infomanía

Género: Manager · Ligas / Equipos: 96 ligas / Más de 200.000 · Dificultad: Elevada · Opciones de control: teclado y ratón · Gestión deportiva y económica: Completa · Licencias oficiales: Sí · Simulador: 2D con posibilidad de dar órdenes · Editor de equipos: Sí · Multijugador: Sí, a través de red local.

CLUB FOOTBALL 2005

Compañía: Codemasters · Distribuidora: Codemasters · Precio: 29,95 €
Año: 2004 · Puntuación en MM: No comentado en Micromanía
Web oficial: www.codemasters.com/clubfootball2005/



Codemasters prepara dos juegos idénticos pero que se centran cada uno en un solo club, Real Madrid o Barcelona. Como cabe esperar, la gestión del club resulta mucho menos compleja, pero a cambio ofrece un simulador totalmente jugable y de una calidad notable. Pero claro, si no eres aficionado de estos equipos, probablemente no te motive demasiado.

Infomanía

Género: Manager / Simulador · Ligas / Equipos: 1 equipo y Superliga (250 equipos en multijugador) · Dificultad: Asequible · Opciones de control: teclado y ratón · Gestión deportiva y económica: Completa pero de un solo club · Licencias oficiales: Sí · Simulador: 3D totalmente jugable · Editor de equipos: No · Multijugador: Sí

Y PARA EL FUTURO...

Hemos visto un buen puñado de juegos de fútbol actuales. Los que no han salido ya, están a punto. Pero a más largo plazo, hay novedades. La serie «Championship Manager» se ampliará con una quinta entrega y con «Championship Manager Online», ambas creadas por Beautifull Game Studios. Por su parte, Virgin Play planea lanzar «Premier Manager 2005» inspirado en la liga británica. Estos títulos completan un nutrido panorama de juegos de fútbol.

COMPARA Y

SIMULADORES

	FIFA 2005	FIFA 2004	PRO EVOLUTION SOCCER 3
COMPAÑÍA	EA Sports	EA Sports	Konami
IDIOMA	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)
PEGI / ADESE	3	3	3
DIDIFULTAD	Moderada	Asequible	Considerable
AÑO	2004	2003	2003
PRECIO	47,95 €	47,95 €	34,95 €
EDITOR DE EQUIPOS / JUGADORES	Sí	Sí	No
MODOS INDIVIDUAL	Partido rápido, Torneo y Carrera	Partido rápido, Torneo y Carrera	Partido, Liga, Copa y Liga Master
MULTIJUGADOR	Sí (Online)	Sí (Online)	Sí (en un mismo PC)
CALIDAD GRÁFICA	Alta	Alta	Alta
LICENCIAS OFICILES	Sí	Sí	No
EQUIPOS / LIGAS	18 ligas y más 350 clubes y 38 selecciones	16 ligas y 350 clubes	45 selecciones y 64 clubes
INTERFAZ	Moderado	Asequible	Moderado
OPCIONES DE GESTIÓN	Alineaciones y fichajes	Alineaciones y fichajes	Alineaciones y fichajes
OPCIONES DE CÁMARA	Personalizable	Personalizable	Predefinidas
DIRECCIÓN ECONÓMICA / DEPORTIVA	Deportiva y económica limitada	Deportiva y económica limitada	Deportiva y económica limitada
REALISMO DEPORTIVO	Avanzado	Medio	Avanzado
NIVEL DE IA	Avanzada	Media	Avanzada
PROFUNDIDAD TÁCTICA	Avanzada	Media	Muy avanzada
PARTIDOS COMENTADOS	Sí	Sí	Sí
POSIBILIDAD DE FUSIÓN	Sí («TCM 2004»)	Sí («TCM 2004»)	No

Cada vez son más los simuladores que permiten controlar aspectos económicos mientras los mánagers introducen simulación de fútbol

estadio, equilibrar los gastos, contratar patrocinadores, los ingresos por taquilla... Por si fuera poco, algunos títulos integran gestión y simulación en el mismo juego ofreciendo gran realismo en ambas facetas.

EL PASO DEFINITIVO

¿Y qué me dices de disputar partidos online? Ahora que las conexiones de banda ancha son habituales, ya no hay excusas para que todos los juegos incluyan opciones multijugador. Los simuladores llevan haciéndolo ya algún tiempo, pero no ocurre lo mismo con los managers, un tanto retrasados por la dificultad de coordinar partidas entre jugadores. Aún así, ya está en desarrollo «Championship Manager Online», un manager puramente multijugador que estará disponible a partir de Enero.

En definitiva, la oferta para ambos estilos quizá no sea tan variada como ocurre en otros géneros, pero sí que existen distintos planteamientos y la calidad de los títulos está muy igualada. Juegos como «PES 4» o «Total Club Manager» han puesto el listón muy alto cada uno en su parcela, y lo que es mejor, sus más directos rivales tampoco se quedan atrás. Por ello la decisión de qué juego elegir resulta de lo más complicada, aunque esperamos que este reportaje te ayude a delimitar tus preferencias y decidirte por uno u otro. Bueno, ¿qué?... ¿eliges campo o sacas? ■ J.M.H.



ELIGE TU JUEGO DE FúTBOL IDEAL

	PRO EVOLUTION SOCCER 4	EURO 2004	MANAGERS: PC FÚTBOL 2005	MANAGERS: FOOTBALL MANAGER 2005	MANAGERS: TOTAL CLUB MANAGER	MANAGERS: MANAGER DE LIGA 2005	MANAGERS: CHAMPIONSHIP MANAGER 4	MANAGERS: CLUB FOOTBALL 2005 (RM/FCB)
COMPAÑÍA	Konami	EA Sports	Gaelco	Atari	EA Sports	Codemasters	Eidos	Codemasters
IDIOMA	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)	Castellano (Textos y voces)	Castellano (Textos y voces)
PEGI / ADESE	3	3	3	3	3	3	3	3
DIDIFULTAD	Considerable	Asequible	Moderada	Moderada	Moderada	Asequible	Considerable	Asequible
AÑO	2004	2004	2004	2004	2004	2004	2004	2004
PRECIO	34,95 €	47,95 €	19,95 €	19,95 €	29,95 €	59,90 €	29,95 €	9,95 €
EDITOR DE EQUIPOS / JUGADORES	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
VISUALIZACIÓN DE PARTIDOS	Partido, Liga, Copa y Liga Master	Torneo, Fantasía, Entrenamiento, Carrera y Situación	2D y 3D con posibilidad de dar órdenes	2D con posibilidad de dar órdenes	2D y 3D con posibilidad de dar órdenes	3D con posibilidad de dar órdenes	2D con posibilidad de dar órdenes	Simulador 3D totalmente jugable
MULTIJUGADOR	Sí	Sí	No	No	No	No	Sí (LAN)	Sí
CALIDAD GRÁFICA	Alta	Alta	Media	Media	Alta	Media	Baja	Alta
LICENCIAS OFICILES	Parcial	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
EQUIPOS / LIGAS	56 clubes	51 selecciones + de 2000 jugadores	Más de 2000 equipos	14,000 equipos	53 ligas y más de 30000 equipos	21 ligas más importantes	96 ligas	1 equipo jugable
INTERFAZ	Moderado	Asequible	Moderado	Asequible	Asequible	Moderado	Considerable	Asequible
OPCIONES DE DE SIMULACIÓN	Alineaciones y fichajes	Alineaciones	Órdenes desde el banquillo	Órdenes desde el banquillo	Órdenes desde el banquillo	No	No	Control directo de jugadores
INTERFAZ DE LOS MENÚS	Predefinidas	Personalizable	Fácil	Fácil	Fácil	Compleja	Compleja	Sencillo
GESTIÓN ECONÓMICA / DEPORTIVA	Deportiva y económica limitada	Deportiva	Total	Total	Total	Total	Total	Total
REALISMO DEPORTIVO	Avanzado	Medio	Muy avanzado	Medio	Muy avanzado	Medio	Muy avanzado	Medio
TIEMPOS DE CARGA	Avanzada	Media	Normales	Normales	Largos	Cortos	Muy largos	Cortos
PROFUNDIDAD TÁCTICA	Muy avanzada	Media	Avanzado	Medio	Avanzado	Avanzado	Avanzado	Sencilla
PARTIDOS COMENTADOS	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
POSIBILIDAD DE FUSIÓN	No	No	No	No	Sí («FIFA 2005»)	No	No	No

LOS FAVORITOS DE MICROMANÍA

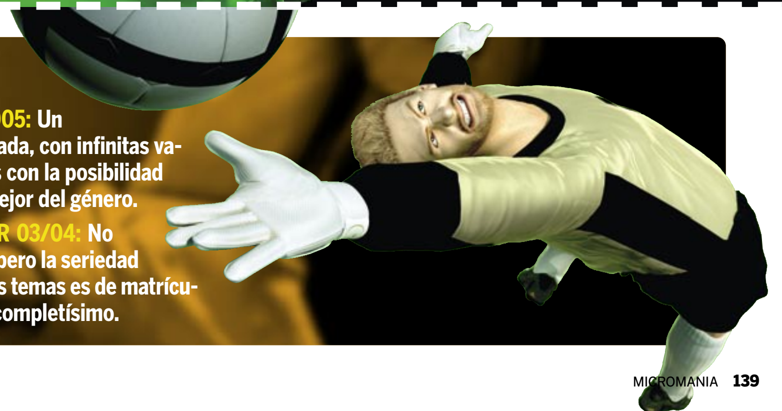
Aquí, hemos seleccionado los juegos de fútbol que nos parecen más completos. Ahí va nuestra elección.

PRO EVOLUTION SOCCER 4: A todo lo bueno de su antecesor se le añaden mejoras en la jugabilidad y licencias oficiales. Apunta a lo más alto en simulación.

FIFA 2005: La serie ha dado gran giro y por fin es un simulador que supera la barrera del realismo y puede medirse con «Pro Evo Soccer» en este aspecto.

TOTAL CLUB MANAGER 2005: Un manager al que no le falta de nada, con infinitas variables que controlar y además con la posibilidad de fusionarse con «FIFA». El mejor del género.

CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04: No destaca por su aspecto visual, pero la seriedad y el realismo con la que trata los temas es de matrícula. Es complejo, pero también completísimo.



La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Codename: Panzers

Por mis polígonos

Muchas veces, cuando oímos a los desarrolladores decir que tal o cual juego tiene unas unidades con muchísimos polígonos, resulta difícil hacerse una idea de lo que eso significa en realidad. En la web oficial de «Codename: Panzers», el equipo ha colgado un curioso apartado en el que se aprecia con claridad el efecto que tuvo la decisión de incrementar el número de polígonos de las unidades del juego desde 550 hasta una media de 3.300.

Así, los soldados resultantes del incremento de polígonos tienen expresiones faciales, lleva armas y equipo reconocibles, y hasta el uniforme detallado del ejército al que pertenece. Compararlo es de lo más interesante si tienes inquietud por los entresijos del desarrollo.





Todo lo que quieras de Warhammer 40K

COMUNIDAD » EL UNIVERSO WARHAMMER 40.000

Los chicos de Relic han destinado una zona de su foro a ofrecer información exhaustiva sobre el videojuego de sus amores, y decimos esto porque muchos de los miembros del equipo de desarrollo eran fans del juego de mesa. Allí encontrarás muchísima información sobre el juego: listas de unidades, de estructuras, estrategias... Y además podrás colgar tus dudas y preguntas para el equipo.

➔ Lo encontrarás en:
http://forums.relicnews.com/showthread.php?t=26664





Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

Poder naval, un factor decisivo en «Rome. Total War»

ACTUALIDAD » LA IMPORTANCIA DE LA ARMADA

Normalmente, en los juegos de estrategia, a no ser que el tema central sea el mar (como en «Patrician III») se le suele dar muy poca importancia a la armada. Ándate con ojo si piensas que ese es el caso de «Rome Total War». En este juego se ha dado gran poder decisivo aunque a simple vista no resulte nada obvio. Pero las rutas comerciales son auténticas minas de oro que darán una ventaja muy importante a la potencia que las controle, como muy bien sabían los griegos, los romanos y los cartagineses. Por eso es vital prestar especial atención a tus puertos, que inviertas en mejorar tu flota y que vigiles la cantidad y calidad de las flotas enemigas y su posición, porque en «Rome. Total War» el Mediterráneo tiene una importancia estrátegica vital.

En tiempo de paz deberás construir puertos en todas las ciudades que puedas. Eso aumentará considerablemente tus ingresos y te permitirá construir flotas más deprisa. Una vez en guerra, podrás usar tus barcos para bloquear los puertos del enemigo y mermar así sus fuentes de recursos, debilitando su capacidad de reclutar nuevos ejércitos. Además, la supremacía naval te ofrece la posibilidad de efectuar desembarcos sorpresa en ciudades enemigas.

Por desgracia las batallas navales se deciden automáticamente según el tamaño de la flota y la experiencia de su almirante... Una verdadera pena. Pero no por ello debes dejar de prestarle atención, puesto que es un aspecto fundamental en «Rome». Para eso está esta sección, para que no te se te pase por alto. ¡Hazte a la mar y conquista el munto antiguo!


▲ Aunque en «Rome» no verás batallas navales, sí que es importante llevar las tropas adecuadas en un asalto costero.



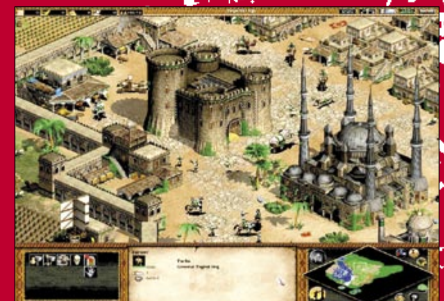
▲ La armada sólo aparece en el mapa estratégico, lo que impide intervenir directamente, pero no influir en la victoria.

Sigue jugando

AMPLIACIÓN DE AGE OF KINGS

» *Si te encanta este clásico pero ya has jugado las campañas* oficiales de todas las maneras y con todos los niveles de dificultad, puedes visitar el link que te ofrecemos este mes en el que encontrarás infinidad de campañas nuevas descargables hechas por otros usuarios del juego. Es una oportunidad para retomar uno de los mejores juegos estrategia de todos los tiempos.

➔ Lo encontrarás en:
http://aok.heavengames.com/blacksmith/blacksmith.php?pg=bestofaok


▲ Aunque realizadas por usuarios, las campañas no tienen nada que envidiar a las del juego original.

¿Quieres participar?
Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Y no te pierdas...

FANSITE KIT PARA «PERIMETER»



Ya sabes que «Perimeter» es uno de los juegos más originales del género. Además tiene un sensacional acabado gráfico ¿verdad...? Si estás con nosotros y te has vuelto un loco de las redes de energía y los nanocomponentes, ya va siendo hora de que te plantees compartir tu afición con el resto del mundo. Y para eso nada mejor que descargarte el kit para fans que Codemasters ha puesto a disposición de todos los seguidores del juego. Con él podrás hacer una web que será la envidia de todos los jugadores de «Perimeter».

Lo encontrarás en: *www.codemasters.co.uk/downloads/?type=fansitetoolkit*

Lo dijeron Ellos...

Will Wright, creador de «Los Sims»



- Creo que las claves del éxito de «Los Sims» son su tema: la vida de todos los días. Es algo que le interesa a todo el mundo, sin excepción.
- Al hacer una segunda entrega de algo como «Los Sims» tienes que asegurarte de no perder la magia que hizo grande al juego original. Pero para ello tienes que tener antes un millón de reuniones y tratar de averiguar en qué consistía esa magia.
- No hemos hecho «Los Sims 2» en 3D sólo porque ahora todo se haga en 3D. Sinceramente pensamos que contribuye a aumentar la inmersión en el juego, sin cambiarlo ni complicarlo.
- Ver a los sims en funcionamiento (divirtiéndose o sufriendo) me hace sentir muy culpable por dedicarme a experimentar con ellos en lugar de hacer que simplemente sean felices.

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

«Larry» se destapa

ACTUALIDAD » «LARRY» LLEGA SIN CENSURA A EUROPA

Que no, que esta vez nuesto «Larry» –el nuevo– no se va a quedar con las ganas "llevarse al huerto" a las chicas más increíbles. Eso sí, hasta el último momento, la posibilidad de censura nos ha tenido en vilo... ¡Qué angustia!



Hacia el público adulto

Vivendi se ha atrevido a lanzar «Larry Magna Cum Laude» aquí sin la censura que sí afecta al juego en EE.UU. Junto con otros títulos, como «Singles», se abre un camino hacia el público adulto, siendo el contenido sexual y no la violencia lo que condiciona su límite de edad recomendada. Claro que, aún es la insinuación y el humor, y no el sexo explícito, lo que se impone en el juego. Por eso, ¿crees tú que las escenas de «Larry Magna Cum Laude» se han quedado algo cortas? Envíanos tu opinión al buzón de la Comunidad.

Aventura gratuita

«Apprentice 2» es amateur, pero mola...

Si te gustan las aventuras gráficas clásicas y dominas un poco el inglés, quizá te interese echar un vistazo a «Apprentice 2: The Knight's Move», un juego freeware con gráficos más que aceptables al estilo del clásico «Day of the Tentacle» y un guión muy divertido basado en la literatura medieval. No faltan los dragones, un inepto aprendiz de mago y un centauro con bastante mala leche. Anímate a probarlo, sólo tienes que descargarte 43 MB de nada...

Lo encontrarás en: *http://herculeaneffort.adventuredevelopers.com/app2.html#top*

Curiosidad

Rand Miller, diseñador y protagonista de «Myst IV»



¿Polifacético o egocéntrico?

¿Te consideras un aventurero de pura cepa? Entonces habrás disfrutado con «Myst IV», posiblemente el mejor capítulo de esta magnífica saga. Seguro que ya has mantenido unas cuantas charlas con Atrus, el escritor de los Libros de las Eras que permiten viajar a distintas islas. Lo que a lo mejor no sabes, es que el actor que da vida a Atrus es el propio Rand Miller, diseñador y guionista del juego. Emulando a Woody Allen o Mel Gibson, al bueno de Rand le gusta actuar y dirigirse al mismo tiempo. Creemos que lo hace bastante bien, tanto en su faceta de actor como en la de diseñador, así que... ¡Vamos Rand, el próximo año a por «Myst V» y el Oscar al Mejor Actor! Eso sí, si hace un casting tampoco pasa nada.

Sólo para tus oídos

Descarga las bandas sonoras de los clásicos de LucasArts



La web "LucasArts Soundtracks" ofrece para descargar las bandas sonoras, en formato MP3, de las aventuras clásicas de LucasArts, así como carátulas personalizadas. Por lo visto tiene el permiso de LucasArts, pues lleva mucho tiempo funcionando, y está alojada en la web de fans de Lucas más famosa, "Mix & Mojo". ¿A qué esperas para tararear algunas de las mejores bandas sonoras de la historia?

Lo encontontrarás en: *http://soundtracks.mixnmojo.com/*

Curiosidades



Duke en Marte
El lector Pablo Toledos nos revela su gran hallazgo: El desarrollo de «Duke Nukem Forever» se está llevando a cabo en los laboratorios Delta de «Doom 3». El tipo de la foto es, según nos dice nuestro lector, uno de los becarios de 3D realms, contratado hace años para desmentir rumores en los foros oficiales. Vale, es un pelín exagerado... pero, ¿a que tiene gracia?



Como una moto
Cuando aparecieron los primeros modelos «GeForceFX» todos quedaron impresionados por el enorme calor y ruido que generaban estas bestias de la tecnología. De ahí que hayan surgido bromas en las que se las compara con un secador, un lanzamisiles, la turbina de un avión e incluso este tubo de escape de la foto.



Doc. Mirón
Al científico de «Half-Life 2» le han pillado con las manos en la masa. El pícaro tenía una red de ordenadores controlando varias cámaras de vídeo instaladas en las duchas de las chicas. Doctor Kleiner, ¿no sería mejor dejar los placeres mundanos y centrarse en repeler la invasión alienígena?



Strider boy-scout
¿Te suena ver unos chavales quemando nubes de azúcar pinchadas en un palito? Bueno, lo que seguro que no has visto es hacerlo a uno de los "Strider" de «Half-Life 2». ¿A que no?

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Rendimiento gráfico en «Half-Life 2»

ACTUALIDAD » OPTIMIZACIÓN GRÁFICA DE «HALF-LIFE 2»

Half-Life 2» está pensado para adaptarse a un amplio rango de configuraciones de hardware. Aquí te explicamos lo que perderás o ganarás en función de la tarjeta gráfica que tengas.

Con DirectX 7: Las primeras Radeon (7000, 7500...) y GeForce (2, 2 MX y 4 MX), así como las TNT2 ó Rage 128 podrán ejecutar el juego en un nivel muy básico de calidad. Las texturas se verán poco definidas, el agua mostrará reflexión pero no refracción y no habrá humo volumétrico, sino opaco... Te perderás muchas cosas pero, los gráficos no serán del todo "pobres".





Con DirectX 8.1: A partir de las tarjetas Radeon 8500 y GeForce 3 (excepto las 4 MX) podremos disfrutar de un gran nivel de detalle en los fluidos o en las sombras y un nivel adecuado de efectos de relieve en las superficies. También podremos ver una gran calidad en las texturas con efectos especiales realmente muy vistosos. Los objetos más lejanos aparecerán antes y menos difuminados. Este modo saca muy buen partido de las GeForceFX y es ya tremendamente preciosista. También se incluye en este grado de detalle a las Radeon 9000 y 9200.



Con DirectX 9.0: Destinado a las Radeon 9500/X300 en adelante y GeForce 6600/6800 en adelante. En este modo «Half-Life 2» desplegará toda su espectacularidad y realismo gráfico. Cuando un personaje camine por el agua podrá verse el reflejo de su cuerpo y la refracción de la parte sumergida con mayor precisión. Las texturas estarán muy detalladas y los efectos especiales serán más realistas (incendios, explosiones, rayos, fogonazos...). La niebla / humo tendrá volumen real y los relieves se verán más pronunciados y evidentes. Son muchas las mejoras pero aún así, a veces a muchos les costará distinguir entre este modo y el anterior.

¿Qué tarjeta gráfica escoger?

Con cualquier Radeon 9500 en adelante o GeForce FX 5700 en adelante se podrá jugar de forma fluida. A partir de una Radeon 9800 PRO ó una GeForce 5900 el rendimiento será muy bueno y se pueden conseguir a buen precio, aunque algunas funciones exclusivas de ATI estarán contempladas en el juego. A partir de la nueva generación, ambas opciones (Radeon X700 y GeForce 6600) permitirán activar los gráficos al máximo de detalle gráfico con un rendimiento espectacular.

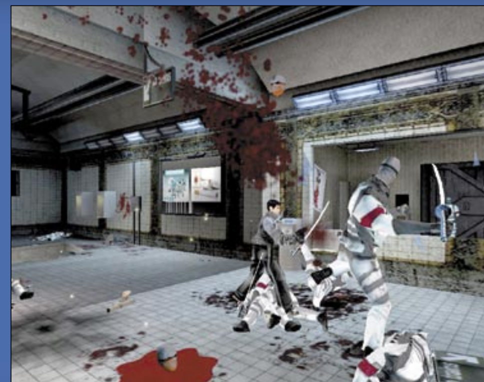
MÁS INFORMACIÓN EN: ***www.HALF-LIFE2.com***

Katana para Max Payne

DESCARGAS » MOD CON LUCHAS A ESPADA

NO, ESTA VEZ NO TE VAMOS A HABLAR DE UN SIMPLE MOD. Nada de esto. Esta vez se trata de algo mucho más gordo... de una conversión total de las buenas. ¿Qué te parecen los duelos a espada con samuráis modernos? ¿Tú también alucinaste con "Los Inmortales", a que sí? Bien, pues si conservas una copia original de «Max Payne» y estás dispuesto a descargarte 225 MB, este es tu día de suerte. El «Katana Mod» es una conversión que te permite manejar una espada y usarla para abatir a tus enemigos. Es decir, es una especie de expansión o juego individual –bastante difícil de desarrollar, por cierto– en el que las armas blancas y la aptitud para utilizarlas conforman la base del entretenimiento.

Lo encontrarás en: http://evolution.paynereactor.com



Para la posteridad

El desarrollo de «F.E.A.R.». absorbe, por el momento, toda nuestra atención. Es un proyecto con un potencial tremendo, del que esperamos mucho: continuaciones, franquicias... y por supuesto, explotar su increíble tecnología.

Samantha Ryan, Directora Ejecutiva de Monolith Productions.

Vía Steam

«HALF-LIFE 2», Pídelo y te lo bajas



Por primera vez en la historia de los videojuegos, desde el 7 de octubre pasado, es posible comprar de forma anticipada un título tan esperado como «Half-Life 2» a través de Steam (*www.steampowered.com*). La oferta consiste en tres "paquetes"; el más básico (bronce) incluye el juego individual junto a «Counter-Strike: Source», y al cambio viene a costar unos 49 €.



El segundo paquete (plata) ofrece además «Half-Life: Source», «Day of Defeat: Source» y todo el catálogo anterior de Valve por unos 55 €.



El tercer paquete (oro) es la edición de coleccionista, y es mucho más cara (unos 90 € con gastos de envío) porque además de lo anterior incluye la guía oficial, 3 pósters, la caja de coleccionista, gorra, postales, adhesivos y la banda sonora original.

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Participación en los test de betas

ACTUALIDAD » JUEGOS QUE CUENTAN CON SU PÚBLICO

Unos meses antes de la salida de un título basado en un mundo persistente es fácil que se nos invite a participar en la fase de beta abierta del mismo, es decir, a probarlo antes que nadie y sugerir mejoras. Aunque en cierto modo es un trabajo, que exige cierta responsabilidad, cada vez se animan más aficionados se animan a participar en los betatest.



Etapa experimental

Los juegos basados en mundos persistentes, antes de su salida al mercado, necesitan someterse, además de al tradicional período de prueba interno, a un testeo masivo. Se trata de comprobar por una parte la resistencia de los servidores ante un pico de demandas y, por otra, la respuesta del propio juego ante miles de usuarios interactuando al mismo tiempo. Para ello, unos meses antes de la fecha prevista de lanzamiento, las compañías suelen anunciar su entrada en fase de beta abierta y solicitan nuestra colaboración normalmente a través de su web.

¿Cómo apuntarse?

Para participar deberemos rellenar una solicitud con nuestros datos. Sobre todas las peticiones recibidas se hará un selección basándose en una serie de parámetros que varían enormemente de un juego a otro: nacionalidad, experiencia anterior, tipo de conexión, tiempo disponible.. Y, si somos elegidos, cosa que por desgracia no es fácil, recibiremos las instrucciones de descarga del juego y se nos proporcionará una cuenta de acceso al mismo. A partir de ahí, nos comprometemos, entre otras cosas, a estar pendientes de las noticias, las actualizaciones y a informar sobre los errores que encontremos. Tal vez, el juego no esté todo lo bien que debiera, para eso están los test. Pero, ¿hay mejor forma de matar el gusanillo?

¿QUÉ ME ESTÁS CONTANDO?

Continuamos ampliando nuestro diccionario, para que no te pierdas en los chats, con algunos términos nuevos:

- **ASL: (Age / Sex / Location): Edad /Sexo /Lugar.**
- **BM: (Bad manner): Malas formas.**
- **BUG: Error del juego.**
- **FYI: (For your information): Para tu información.**
- **GTG/ G2G: (Get to go): Tengo que irme.**
- **IRL: (In real life): En la vida real.**
- **LAG: Tiempo en el que el cliente no recibe información del servidor. Provoca que el juego se quede bloqueado unos segundos.**
- **LFG: (Looking for group): Buscando un grupo.**

Síguele la pista

Un proyecto para los Trekkies

Ahora que muchos han conseguido convertirse en Jedi gracias al «Star War Galaxies», Perpetual Entertainment anuncia que se ha hecho con todos los derechos para desarrollar un mundo persistente online basado en la popular saga de ciencia ficción "Star Trek".
Según podemos ver en www.startrek.com (Games News), la acción y la aventura están garantizadas. De todas formas, todavía falta mucho como para que podamos disfrutarlo. La beta se anuncia para 2006, así que deberíamos esperar como mínimo hasta 2007 para jugar. Hasta entonces puede pasar de todo, y desgraciadamente estamos acostumbrados a la cancelación de muchos proyectos prometedores a medio camino. Pero estamos seguros de que un mundo persistente basado en "StarTrek" generará gran expectación. Seguiremos de cerca las novedades de su desarrollo.



¿Sabías que...

El huracán Iván que hace un tiempo azotó el Caribe también alcanzó la central de datos de Blizzard en Virginia donde se encuentran los servidores de «World of Warcraft»? Afortunadamente, aunque los daños en el edificio y en parte de la maquinaria fueron grandes, el proyecto sigue su curso con normalidad. ¡Y no ha sido el único! «Vendetta Online» también anunció un retraso en la fecha de su lanzamiento como consecuencia del paso de este huracán.

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Pon al día tu simulador de F1

DESCARGAS » UTILIDADES Y MODS

Este mes os revelamos nuevos añadidos con los que actualizar «Grand Prix 4» a la temporada actual. Los chicos de la mejor página española de aficionados a esta simulador ***www.gp4spain.tk***, se han currado un colosal mod que actualiza, él solito, todo lo que se puede actualizar, a saber: los nombres de los pilotos y escuderías, las decoraciones, diseños, prestaciones de los monoplazas y hasta los circuitos. Para bajarse el mod hay que registrarse en la página y una vez instalado, se puede participar en las competiciones de vueltas rápidas que organiza esta web.





Mod Proyecto V8 para «TOCA Race Driver 2»

Las espectaculares series de campeonatos con bólidos V8 que se disputan en Australia tienen ya su fiel reflejo en «TOCA Race Driver 2» de la mano de dos mods modifican incluso el motor de física, la IA y, por supuesto, los gráficos, para trasladar con el máximo realismo esta competición al juego. La mejor ampliación para «Race Diver 2».

LO ENCONTRARÁS EN: ***http://x-plane.org/users/xfiles/v8x.html***

Mod «Xpand Rally» para base de datos real

Lo única pega que los aficionados podemos ponerle al magnífico «Xpand Rally» es que los nombres de los pilotos y equipos son imaginarios, porque no cuenta con licencia oficial. Bien, pues para corregir este defecto, podéis instalaros este mod, que actualiza la base de datos con los nombres reales.

LO ENCONTRARÁS EN: ***http://racing.edgegaming.com/files/pafiledb.php?action=file&id=384***

A Rebufo

Velocidad gigante



» Si te gustan las carreras de camiones y quieres arrasar a todos tus rivales moviendo cientos de toneladas como si fueran bicicletas prueba «18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal», cuya demo ya está disponible.

Lo encontrarás en: ***www.gamershell.com/download_6857.shtml***

Y no te pierdas...

EL PARACHOQUES

Con la llegada de títulos de velocidad especializados en carreras de demolición, como «Mashed» y «Flat-Out», es el momento ideal para proponeros que nos mandéis las imágenes de vuestras propias obras de arte de la demolición, bien por lo espectacular del accidente o por la originalidad de cómo ha quedado la chapa de la carrocería. Están admitidos todos los juegos del género. Cada mes saldrán los más espectaculares. ¿Te apuntas?

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

Un relevo para Elder Scrolls

ACTUALIDAD » «OBLIVION» NUEVA ENTREGA DE LA SERIE

Tras el anuncio oficial de su desarrollo el mes pasado, Bethesda Softworks ha adelantado que lanzará el juego a finales de 2005. El apartado visual promete ser –y no es exageración– el mejor visto en juego de rol alguno. Además utilizará la tecnología «Havok» en la simulación física. El detalle de los escenarios y elementos del juego va a ser impresionante. Al inicio del juego, como es tradicional en la serie, tendremos que escapar de una prisión, pudiendo configurar a voluntad el aspecto del personaje. El objetivo inicial será localizar a un asesino que se ha infiltrado para terminar con el rey. Podremos alternar entre primera y tercera persona para viajar por un mundo que será menos amplio que Morrowind en términos de extensión, ofreciendo una acción más concentrada. El mundo estará poblado por más de 1000 personajes controlados por el ordenador con su propia vida virtual independiente. Como en anteriores entregas, la historia se desarrolla en el mundo de Tamriel, teniendo especial importancia las búsquedas en exteriores a caballo. ¿Intrigado, verdad?



MÁS INFORMACIÓN: ***http://www.bethsoft.com***

Y no te pierdas...

NUEVOS MODS PARA «MORROWIND»

El tercer capítulo de «The Elder Scrolls» es enorme, pero como seguro que lo has terminado ya, ¿qué te parecería disponer de nuevas zonas? Desde la página que te indicamos aquí puedes descargar un mod llamado «Sea of Destiny» que incorpora varias islas con nuevas ciudades y mazmorras. Podrás relacionarte con 300 nuevos personajes y obtener nuevos objetos. También encontrarás otro mod, «Dagger», que incluye una nueva fortaleza.

Lo encontrarás en: ***http://morrowind.unforgottenrealms.net/sea_of_destiny.php***

Síguele la Pista



Rol clásico en «Kult: Heretic Kingdoms»

» ¿Sueltas una lagrimita cada vez que piensas en el «Templo del Mal Elemental» y en los «Icewind Dale»? No te preocupes, porque dentro de poco tendrás otra ración de rol clásico del bueno. Se trata de «Kult», un juego en perspectiva isométrica de toda la vida en el que puedes crear tu propia clase de personaje y personalizarlo antes de cada misión. Al igual que en juegos como «Deus Ex» nuestras decisiones morales tendrán incidencia directa sobre el desarrollo del juego. Dispondremos de 50 búsquedas para resolver y habrá seis finales distintos.

Lo encontrarás en: ***www.kult.3dpeople.de***



Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

Simuladores civiles al día

ACTUALIDAD » NOVEDADES EN EL GÉNERO

Sabemos que además de combatir en el aire, buena parte de los integrantes de esta comunidad, –nosotros también– son apasionados de los simuladores de aviación civil. Bien, pues este mes hay novedades para ellos.



Madrid-Barajas en «Aeropuertos Españoles»

Espacio aéreo español en Flight Simulator 2004

La compañía Aerosoft ha lanzado dos nuevas expansiones para «Flight Simulator 2004» que abarcan buena parte del territorio español. Se trata de «Islas Baleares y Gibraltar» y «Aeropuertos Españoles». Ambos títulos recrean con exactitud las, compañías, territorios de nuestro país y sus aeropuertos, incluyendo el de Alicante, Almería, Málaga, Madrid, Barcelona, Santander, Valencia... Pueden adquirirse a través de su distribuidora en ***www.draque.com.***

Un parche de altos vuelos para Flight Simulator 2004

Por su parte, Microsoft también ha ampliado el contenido de «Flight Simulator 2004» con un parche, el V9.1 que además de corregir algunos defectos introduce un montón de mejoras y añadidos. El parche está localizado a las distintas versiones del juego, incluida la española y cuenta con mejoras en el detalle gráfico de los escenarios. Microsoft también ha puesto a disposición de los aficionados una actualización para introducir las voces del control del tráfico aéreo (ATC) y un completo SDK para crear aviones y mapas.

LO ENCONTRARÁS EN: ***www.microsoft.com/spain/juegos/***

Repostaje en vuelo

¿Un sim híbrido?

Ya está a la vuelta de la esquina, pero durante las últimas semanas hemos conocido nuevos y sorprendentes datos sobre el sucesor de «IL-2». En primer lugar, «Pacific-Fighters» es un juego nuevo y una expansión al mismo tiempo. ¿Que cómo es posible? Sencilo: la versión final admite dos modos de instalación. En el modo de expansión, el juego suma todos los escenarios partidas, campañas y aviones de «IL-2 Forgotten Battles». ¡Puedes llegar a contar hasta 250 aviones entre modelos y variantes en total, 180 de ellos pilotables! La otra gran novedad es que las partidas multijugador soportarán hasta 128. Una cifra superior a cualquier simulador no exclusivamente online que hayamos conocido.

Encontrarás más información en: ***www.pacific-figthers.com***



La Prórroga

Lúcete ante el personal

Entrena a Casillas

«The Goalkeeper», es el primer juego dedicado en exclusiva a la gestión de un portero de fútbol. Por supuesto, es un programa semiprofesional y se desarrolla exclusivamente en pantallas y menús 2D. Si lo tuyo es la portería, ya puedes poner a prueba tus reflejos.

Lo encontrarás en: ***www.winterwolves.com/pc_mac_games5.htm***



Campeonato FIFA en WCG

Tras una apasionante final nacional, serán EFSTyphoon, X6Masi y rfc/Delfin1 nuestros representantes en la final mundial de «FIFA 2004» de los World Cyber Games que se celebran en San Francisco del 6 al 10 de Octubre. El mes que viene publicaremos la clasificación.

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Partidos online imparciales

ACTUALIDAD » COMPETICIONES MULTIJUGADOR ONLINE



Si eres hábil en «FIFA 2005» seguro que no te asusta medirte contra rivales humanos en partidas multijugador online. Pero entrar en el servidor de partidas es algo engorroso, no es fácil encontrar rivales de tu nivel y la conexión puede darnos quebraderos de cabeza. Para evitarlos, nada mejor que es establecer partidas mediante IP Directa y para encontrar rivales nada mejor que apuntarse a clanes o visitar los foros más populares del juego. "FIFAEsp" y "FIFA Club Online" son dos ingentes comunidades de jugadores de las series FIFA en las que podrás encontrar jugadores casi profesionales como EFS Typhoon, X6Masi y CFEDelfin1 (que nos han representado en la final de los WCG) y, por supuesto, jugadores noveles.

Además, ambas páginas organizan diversas ligas y competiciones a lo largo de la temporada, mostrando en las páginas de inicio las tablas clasificatorias, lo que siempre es un aliciente para luchar por nuestra presencia en los puestos altos y darle más vidilla a la competición.

LO ENCONTRARÁS EN: ***www.fifaesp.com*** **y** ***www.fifaclubonline.com***

Lo que dice el respetable

Artistas del retrato

Cada vez son más los juegos que, como «FIFA 2005» y «Tiger Woods PGA Tour 2005», incorporan un editor para personalizar los rostros de los jugadores, bien para hacerlos más parecidos a nosotros mismos o para ser un fiel reflejo de sus modelos reales. Seguro que entre nuestros lectores hay multitud de artistas del "bitmap" facial, así que animaros a mandarnos vuestros "retratos virtuales" para estos juegos. Los mejores saldrán en estas páginas por su cara bonita.



la comunidad

Zona Micromanía

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

NFS Underground 2



Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review de este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es
Este mes, nuestra elección va para «NFS Underground 2», un sensacional juego de velocidad, repleto de modos de juegos variados y, por supuesto, de tuning. El mes pasado nuestro juego del mes fue «Rome» y la mayoría de vosotros habéis coincidido.

¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:
lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

¿Te ha tocado?

Estos son todos los ganadores de los concursos publicados en el número 116 de Micromanía.

CONCURSO CREATIVE
EQUIPO I-TRIGUE L3450
Sergio Alonso .... Bizkaia
Mikel Arenillas Busto .... Guipúzcoa
Miguel Goizueta Sanguesa .... Madrid
Dimitri Perepolkin .... Navarra
EQUIPO INSPIRE T2900
David Oller Martínez .... Barcelona
Daniel Bernal Ruesta .... Zaragoza

CONCURSO DOOM 3
FIGURA EN METAL DE PINKY
Oscar López Villaverde .... A Coruña
Jon Pérez .... Alava
Bernardo Martos Martínez .... Albacete
Diego García Canto Geraldo .... Albacete
Miguel Angel Tabernero Quintela .... Alicante
Iván Jerez Lledo .... Alicante
Alfonso Marcos Romero .... Alicante
Fco. Javier Ramos Izquierdo .... Alicante
Pelayo Marinas García .... Asturias
Pablo Olivares Carril .... Asturias
Jesús Harto Paz .... Badajoz
Angel Luís Mansilla Jiménez .... Badajoz
Joaquín Gómez Benítez .... Badajoz
Arturo Berenguer Muller .... Baleares
Francisco Peña Martínez .... Barcelona
Raúl Fernández González .... Barcelona
Fran Petriz Caparrós .... Barcelona
Carles Iserte Moix .... Barcelona
Daniel Martín Duñach .... Barcelona
Ferrán Casajuana Fabrega .... Barcelona
Carles José Mesas .... Barcelona
Jorge Hidalgo Ballesteros .... Barcelona
Dani Cuadrado González .... Barcelona
Antonio Díaz González .... Barcelona
Albert Bellera Vila .... Barcelona
Alberto Aguilar Pintor .... Barcelona
Samuel Parra Barranco .... Barcelona
Daniel Sánchez .... Barcelona
Iván Pérez Navas .... Bizkaia
David Amboage Oro .... Bizkaia
Carlos Aitor Santiago Sáiz .... Bizkaia
Krimhild Hillmer Villagran .... Cádiz
Francisco Hernández Rojas .... Cádiz
Roberto Navarro Gutiérrez .... Cádiz
Flavio Pérez Soler .... Cantabria
Javier González Cuevas .... Cantabria
Angel Vidal Cantavella .... Castellón
Enrique Montoliu Alcón .... Castellón
Carlos Espinosa Peral .... Ciudad Real
José Miguel Valiente Niño .... Cuenca
Narcis Clara Sánchez .... Gerona
Ramón Costa Falgas .... Girona
Antonio José Agulera Acosta .... Granada
Vanessa Pérez Zafrilla .... Granada
Jorge del Paso Carmona .... Granada
Alejandro de la Cueva García .... Granada
Daniel Gil Antequera .... Granada
Juan José Quesada Carrasco .... Granada
Iván Aguirre Vicente .... Guadalajara
Mikel Arenillas Busto .... Guipúzcoa
Adrián Nuñez Rasco .... Huelva
Antonio Galaso Cruz .... Jaén
José Manuel Noguera Cebrero .... Jaén
Luís Fernández .... La Coruña
Diego Tamayo Guergue .... La Rioja
Diego San Valeriano Galán .... Madrid
Luís Alberto de Loma Ontalba .... Madrid
David Anguiano González .... Madrid
Pedro Mayor Izquierdo .... Madrid
Raúl Díaz Lázaro .... Madrid
Daniel Ruíz Martín .... Madrid
Roberto Hernández Martínez .... Madrid
Alberto Rey de Viñas .... Madrid
José David Padilla Arias .... Madrid
Miguel Angel Pla Carretero .... Madrid
Daniel García-Madrid Castuera .... Madrid
Abril Pinero Fernández .... Madrid
Daniel Güemes Martínez .... Madrid
Fco. Javier Ramiro Barrio .... Madrid
Alejandro Enamorado Zarnitz .... Málaga
Miguel Marfil Aran .... Málaga
Antonio Ramos Alonso .... Melilla
David Hernández Megías .... Murcia
Mayte Flores González .... Murcia
Miguel Mercader Molto .... Murcia
Ernesto Vázquez Caro .... Pontevedra
María González Coya .... Pontevedra
Alberto Fernández González .... Pontevedra
Carlos García Fernández .... Pontevedra
Francisco Campos Reís .... Pontevedra
Eduardo Varela Muiños .... Pontevedra
Marco Castro Rodiño .... Pontevedra
Miguel Angel Vega Muñiz .... Pontevedra
Enrique Seguín Mateos .... Salamanca
Jesús Hurtado Herrera .... Sevilla
Víctor Manuel Reina Castillo .... Sevilla
Concha Fernández Alvarez .... Sevilla
Sergio Pastrana Rueda .... Sevilla
Isaías Jiménez León .... Sevilla
Manuel Nuñez Perea .... Sevilla
Pere Torán Vilarrubias .... Tarragona
Juan Angel Lancha Patiño .... Toledo
Valentín Toldos Fernández .... Toledo
David Barcia García .... Toledo
Joan Catalá Sampedro .... Valencia
José Luís García .... Valencia
José Mª LaTorre Del Campo .... Valencia
Juan Antonio Hurtado Martín .... Valladolid
Eduardo Peña Donoso .... Zaragoza
Daniel Bernal Ruesta .... Zaragoza

CONCURSO XPAND RALLY
JUEGO ORIGINAL XPAND RALLY (PC)
+ GORRA + CAMISETA + MOCHILA
+ ALFOMBRILLA +LLAVERO
Sagrio Garay Rodríguez .... Barcelona
María del Carmen Bellido Velázque .... Cádiz
Enrique Montoliu Alcón .... Castellón
Iñaki Carrascoso Sanz .... Guipúzcoa
Adrián SanMartino Amigo .... Lugo

El espontáneo

"En estos momentos el verdadero juego de estrategia es decidir que juego comprar :-)"

JuanFe. Gata de Gorgos (Alicante)

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Hace 10 años

Nace la gestión



El número 80 de la Segunda Época de Micromanía es inolvidable por muchas razones. En primer lugar, aquella fue la última de las revistas que salió en el famoso formato "sábana" y por tanto fue también el último ejemplar de la Segunda Época. El cambio estaba en plena gestación.
En la portada, intrigante y terrorífico, nos miraba el famoso bufón de «Kyrandia», que ya se acercaba a su tercera entrega.
Ahora bien, si hay un juego que fuera realmente digno de recordar es el genial «Transport Tycoon», un clásico imprescindible que conserva, por cierto, numerosos aficionados. Una continuación, «Locomotion», está a punto de salir diez años después y como si nada.
La sección de reviews de aquel número, –Punto de Mira– reunió un repertorio de grandes éxitos en distintos géneros. Entre ellos, la aventura «DreamWeb», «Dragon Lore», «Creature Shock» y el simulador «US Navy Fighters». Un repaso a los mejores juegos del año que estaba a punto de concluir, 1994, completaban sus páginas.

¿Quieres participar?



Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a: lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Lenguas de trapo

EL PROYECTO SIGUE ADELANTE a pesar del cierre de Acclaim, simplemente se retrasará la fecha de salida porque estamos estudiando las ofertas que nos llegan de otras distribuidoras.
Colin Bell, director de producción de «Juiced»

OBTUVIMOS VÍDEOS DE COCHES ACCIDENTADOS de una aseguradora para dar mayor realismo al motor de colisiones y comprender cómo se dobla el metal.
Ilari Letinen, grafista de «Flat-Out»

TRAS RECIBIR CIENTOS DE PETICIONES EN NUESTROS FOROS oficiales, decidimos incluir entre los nuevos jugadores legendarios a Severiano Ballesteros.
Sam Player, productor de «Tiger Woods PGA Tour 2005»

CON NUESTRO NUEVO MOTOR "FREESTYLE" PARA MATES, hay más de 50.000 animaciones disponibles para realizar un mate personalizado y ganar el concurso del "All-Star".
Tim Tschirner, productor de «NBA Live 2005»

SABEMOS QUE ALGUIEN EN LA FERIA E3 DIJO QUE NUESTRO héroe, Curtis Hewitt, se parece a Tom Cruise. Puedo asegurar que no ha sido intencionado aunque, la verdad, es que sí, yo también le encuentro un gran parecido.
Eric Safar, creador de «Atlantis Evo.»

CUANDO TE TIRAS TODA LA NOCHE PENSANDO EN ÁRBOLES de diálogos con docenas de soluciones empiezas a pensar en shooters y te dices "Dios mío, debería hacer uno de esos".
Leonard Boyarsky, cofundador de Troika Games

EN UN JUEGO PARA UN JUGADOR, CADA PERSONA se siente el héroe que salva el mundo. En muchos títulos multijugador no te sientes solo, pero no todo el mundo puede ser un héroe.
Richard Garriott, creador de la serie «Ultima»

MI INTENCIÓN ERA CREAR UN LIBRO VOLUMINOSO que ningún fan de Valve pudiera dejar pasar o sostener sin herniarse.
David Hodgson, redactor de la guía estratégica de «HL-2».

LOS GUIONISTAS DE «LARRY: MAGNA CUM LAUDE» me han dicho que acabaron los diálogos hace un año. Yo solía escribir incluso en la propia sesión de grabación de las voces...
Al Lowe, creador de la saga.

MICROSOFT ME OFRECIÓ UNA DIVISIÓN –la de simuladores– pero prefiero tener el control de mis propios juegos y trabajar a mi manera. No me gusta demasiado lo del "código abierto".
Oleg Maddox, Jefe de Proyecto de «IL-2 Sturmovik» y «Pacific Fighters».

Hobby Consolas

Todo sobre el retorno de Prince of Persia

¡¡Vuelve el Príncipe!! «Prince of Persia: El Alma del Guerrero» va camino de ser una de las aventuras del año y en el número de noviembre de Hobby Consolas encontraréis toda la información para vivirla a fondo. Pero este número trae mucho más:

- Para empezar, encontraréis un riguroso análisis de «La Tercera Edad»: El juego de rol basado en "El Señor de los Anillos". También se incluye su guía, que ocupa un lugar privilegiado, en un gran suplemento de 36 páginas.

- Además, este mes un reportaje especial de «GTA San Andreas», con todo sobre este juegazo. La revista está a la venta el 26 de Octubre.



Videojuegos 2004

¡No te lo puedes perder!

Hobby Consolas lanza a los quioscos el especial Videojuegos 2004 con más de 350 juegos comentados y puntuados para todas las consolas a lo largo de sus 196 páginas. Pero eso no es todo, además encontrarás:

- Espectaculares avances de los grandes títulos que llegarán en 2005.

- Una guía de compras con juegos de todas las consolas. Aparte, encontrarás recomendaciones con los mejores accesorios para cualquier consola.

- Y también, análisis de los 30 juegazos de estas navidades. ¡Lo tienes a partir del 5 de noviembre, por sólo 4,95 €!



Play2Manía

Los bombazos de esta Navidad

- Aquí llega la comparativa fútbol definitiva. En Play2Manía se juega "el partido del siglo" entre los dos mejores juegos de fútbol de la historia. ¿Cuál es mejor: «FIFA 2005» o «Pro Evolution Soccer 4»? No te pierdas el encuentro. Además en este número:

- Avance de todos los bombazos de esta Navidad en su suplemento especial, con «GTA San Andreas», «NFS Underground 2» y «Prince of Persia 2» entre otros.

- Guía Coleccionable de «Silent Hill 4», para que la guardes junto con el juego.

- Y de regalo, un CD con los vídeos de los juegos de estas Navidades. Ya en tu quiosco por 2,99€.



Computer Hoy Juegos

¡Por la Gloria de Roma!

COMPUTER HOY JUEGOS te presenta todas las novedades del mercado y, especialmente, las que incorpora «Rome: Total War». Un juego que te permite emular las hazañas del Imperio Romano, derrotando a todos los pueblos que se atrevieron a desafiarlo. Pero además, en este número:

- Como siempre, los Test más exhaustivos con 48 pruebas en 24 PCs, para que sepas cómo funcionará cada juego en tu PC.

- Los mejores trucos y comparativas: desde cómo crear un Sim hasta cuál es el mejor optico para PC. Todo bien clarito.

- Y de regalo el juego «Task Force Dagger», el mejor de la saga «Delta Force». En tu quiosco el 3 de Noviembre por 3,99 €.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Half-Life
Edición de prensa

Conseguí el «Half-life» y hace poco encontré los mods «Day of Defeat» y «Counter-Strike 1.5» en los CD's de Micromanía. Sin embargo, al instalarlos me da un error en uno de los archivos. ¿Qué puedo hacer? ¡Ayudadme! ■ *Alejandro Rodríguez.*

Esa versión que tienes es algo diferente de la comercial estándar. Por ello, te recomendamos que te registres y des de alta tu número de serie en steam (*www.steampowered.com*). De esa forma podrás descargar automáticamente «Counter Strike» en tu disco duro, sin tener que preocuparte de nada más.

Doomsday
No se ejecuta

Me he bajado «Doomsday» después de leer vuestro artículo, y al iniciarlo me dice que no tengo el «Doom» y que no puede ejecutarse. ¿Dónde podría encontrarlo? ■ *Niko Pérez*



Pues hombre, más que encontrarlo se trataría de comprarlo. Porque el «Doom» original aún se vende en algunas tiendas en packs especiales y no es "abandonware". Y si no, siempre puedes recurrir a nuestra sección de "Contactos" para ver si algún lector te quiere vender el suyo o cambiarlo o algo así.

AVENTURA

Deus EX: Invisible War
Los templarios

Hola, amigos de Micromanía. En el juego «Deus Ex: Invisible War» he llegado a la ciudad de El Cairo. Tengo que espiar a los templarios, pero no consigo acercarme a ellos. ¿Cómo lo hago? Necesito que me echéis una mano. ■ *The Riser*

Debes ir hasta la Academia Tarsus, y justo en la entrada girar a la izquierda para encontrar una rejilla de ventilación. Cuélate dentro, sin dudarlo, y sigue el pasaje hasta llegar junto al despacho de reclutamiento de los templarios. Desactiva los rayos protectores y acércate hacia donde están, sin abrir la rejilla, para escuchar la conversación y cumplir así la misión en la que estabas atascado.



Drácula
¿Dónde conseguirlos?

Hola, me llamo Juan Miguel y os escribo desde Huelva. Estoy buscando los juegos de Drácula que Virgin y Wanadoo sacaron para PC, he estado buscando en los grandes almacenes y en tiendas de juegos, pero nada.

P.D.: ¿Se sabe ya algo sobre la fecha de salida de «PC Fútbol 2005»? ■ *Juan Miguel.*

Estas aventuras están descatalogadas. Puedes poner un anuncio en la sección de contactos de la revista a ver si alguien te las quiere vender, o en los foros de alguna web del género como "Aventura & Cía" (*www.aventuraycia.com*). Busca también en una web de subastas como Ebay (*www.es.ebay.com*) o en tiendas online como *www.amazon.co.uk*

¡Metedlo en el DVD!



BATTLEFIELD 1942
Mod Galactic Conquest

Soy fan de la serie «Battlefield 1942» y quisiera preguntaros si podríais incluir alguna vez este espectacular mod en vuestro DVD, basado en el universo "Star Wars". Sé que es muy parecido a «Battlefront» pero su sencillez de uso lo hace muy interesante y divertido. ■ *Luis Emilio Iranzo*

No descartamos incluirlo, pues en La Comunidad no se nos escapa ningún mod de los buenos. De momento puedes descargarlo desde *www.galactic-conquest.net*. Eso sí, son 660 MB. ¡Animo!

DEPORTIVOS

FIFA 2005
Rostros reales

Me gustaría darle mayor realismo al rostro de algunos jugadores, como Torres, pero no soy muy bueno con los editores, ¿hay alguna web con los archivos de las caras de los jugadores famosos? ■ *David González*



Existen multitud de páginas de aficionados a la serie FIFA con todo tipo de material, pero las que más utilidades y archivos de caras de jugadores tienen son *http://downloads.soccergaming.com y http://www.breamster.com/factory/*

ESTRATEGIA

Civilization III
Embajadas

Quería haceros una consulta sobre «Civilization III». El problema es que no sé cómo establecer embajadas ni realizar espionaje. ¿Me podéis ayudar? Gracias. ■ *C. Canutillo*

Humor Por Ventura y Nieto



Completa tu colección de Micromanía

Consigue ahora tus Números Atrasados en www.hobbypress.es/atrasados



En este nº: • Prince of Persia (Review) • Max Payne 2 (Rev) • Call of Duty (Rev. y Solución) •Empires (Rev) • Los Sims Magia Potagia (Rev.) y mucho más en 188 páginas...

Y en los CDs: 10 DEMOS JUGABLES (El Retorno del Rey, War of the Ring...)



En este nº: • Unreal T. 2004 (Reportaje) • Pro Evo. Soccer 3 (Rev. y Lupa) • Patrician III (Rev.) • Max Payne 2 (Solución) • Prince of Persia (Solución) y más en 188 páginas...

Y en los CDs: 2 JUEGOS COMPLETOS Y 10 DEMOS JUGABLES (Prince of Persia...)



En este nº: • Doom 3 (Reportaje especial) • Caballeros de la Antigua República (Rev.) • The Westerner (Rev.) • El Retorno del Rey (Solución) • Broken Sword (Solución)

Y en el DVD ESPECIAL: 22 DEMOS JUGABLES (Max Payne 2, Pro Evolution Soccer 3...)



En este nº: • MOH Pacific Assault (Rep.) • Armed & Dangerous (Rev. y Lupa) • Legacy of Kain Defiance (Rev.) • Silent Hill 3 (Solución) • The Westerner (Solución)

Y en los CDs: 6 DEMOS JUGABLES (Deus Ex: Inv. War, Armed & Dangerous...)



En este nº: • Far Cry (Review) • Deus Ex: Invisible War (Rev.) • Battlefield Vietnam (Rev. y Lupa) • Armed & Dangerous (Solución) • Colin McRae 04 (Rev.)

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES (Far Cry, Spellforce, Colin McRae 04...)



En este nº: • Splinter Cell P. Tomorrow (Rev.) • Vampire Bloodlines (Reportaje) • Syberia II (Rev. y Solución) • TOCA Race Driver 2 (Rev.) • Kill.Switch (Rev.) • Far Cry (Solución)

Y en los CDs: 5 DEMOS JUGABLES (Splinter Cell –nuevas misiones–, U.T. 2004...)



En este nº: • Ground Control 2 (Prev.) • Half-Life 2 (Reportaje) • U.T. 2004 (Rev.) • Splinter Cell Pandora Tomorrow (Solución) • Painkiller (Rev.) • Etherlords II (Rev.) • UEFA Euro 2004 (Prev.)

Y en el DVD ESPECIAL: 20 DEMOS JUGABLES (S.C. Pandora Tomorrow, Joint Op. Painkiller...)



En este nº: • Spiderman 2 (Reportaje) • Reportaje Especial E3 2004 • Hitman Contracts (Rev. y Solución) • UEFA Euro 2004 (Rev.) • Manhunt (Rev.) • Perimeter (Rev.) • Driv3r (Prev.)

Y en los CDs: 7 DEMOS JUGABLES (Hitman Contracts, Ground Control II...)



En este nº: • Sacred (Reportaje) • NFS Underground 2 (Report.) • True Crime, Streets of L.A. (Rev. y Lupa) • Ground Control II (Rev. y Lupa) • Thief. Deadly Shadows (Rev. y Solu.) • Juiced (Prev.)

Y en el DVD: HITMAN. NOMBRE EN CLAVE 47 (JUEGO COMPLETO) Y 12 DEMOS JUGABLES



En este nº: • Los Sims 2 (Reportaje) • World of Warcraft (Report.) • Sacred (Review) • Doom 3 (Prev.) • Joint Operations (Rev. y Lupa) • True Crime (Solu.) • Soldiers: Heroes of WWII (Rev.)

Y en el DVD: RED FACTION (JUEGO COMPLETO) 12 DEMOS JUGABLES Y REPORT. DRIV3R



En este nº: • Doom 3 (Review y Lupa) • ESDLA: La Batalla por la Tierra Media (Reportaje) • Codename: Panzers (Review)• Catwoman (Review) • MOH: Pacific Assault (Preview) • Los Sims 2 (Prev.)

Y en el DVD: CARMAGEDDON TDR 2000 Y S.W. GALAXIES (2 JUEGOS COMPLETOS) y 7 DEMOS J.



En este nº: • Quake IV (Reportaje) • Splinter Cell Chaos Theory (Reportaje) • Rome: Total War (Review) •Los Sims 2 (Review) • FIFA 2005 (Review) • Leisure Larry: Magna Cum Laude (Preview)

Y en el DVD: STARTOPIA (JUEGO COMPLETO) 15 DEMOS JUGABLES Y MÁS DE 2.500 TRUCOS

Para conseguir tus números atrasados

- Entra en www.hobbypress.es/atrasados
- Elige los ejemplares que desees
- Recíbelos en tu domicilio al precio de portada (3,99 €)+ gastos de envío

• Oferta válida hasta fin de existencias • Sólo están disponibles los 12 últimos números
• Gastos de envío: 1 € por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España

De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid.

Y además, ¡Pide tu archivador!

Si quieres tener todos tus ejemplares a mano, consigue tu archivador por sólo 9 €
(gastos de envío incluidos)



▶▶ A ver. Lo primero es que cuando tengas algún problema de esos te vayas a la civilopedia y busques por orden alfabético. En este caso, en la E, buscas embajada y te sale lo que necesitas para tenerla. Concretamente tienes que dominar la tecnología de la "escritura". En ese momento puedes establecer embajadas en las capitales de los países que conoces. Para el espionaje, tienes que construir una agencia de inteligencia, que requiere dominar la tecnología del "espionaje".



Trópico
¡Ya existe!

Todavía tengo la leve esperanza de manejar desde mi ordenador un día a nuestros políticos, pudiendo escoger varias épocas, e incluso personajes como el Che Guevara. Ya sé que es imposible que salga un juego así pero... se puede soñar, ¿no? ■ *Silvana Tarantino*

¡Claro que se puede soñar! ¡Pero es que ese juego existe! «Trópico» permite manejar el destino político de toda una isla del Caribe. Puedes ser dictatorial o democrático, social o corrupto... Y además, esto es lo mejor, puedes encarnar al Che Guevara –entre otros personajes famosos–. Ahí queda eso.

MUNDOS PERSISTENTES

The Matrix Online
Cómo va ese test

Me gustaría saber si ya se acabó el beta testing de «The Matrix Online». Muchas gracias y un saludo. ■ *Eduardo Fierro.*

El periodo para apuntarse a la beta comenzó en mayo de 2004 y, aunque todavía puedes inscribirte está limitado a residentes en USA y Canadá. Sin embargo, no desesperes, porque según anuncian en su página web, *(www.thematrixonline.com)* si reservas ahora el juego tendrás derecho a disponer de una copia del juego tres días antes de su lanzamiento oficial y a participar en la última fase de testeo que evaluará el rendimiento de los servidores con múltiples jugadores y que tendrá lugar a partir del 18 de noviembre.



¡Loco por pillarlo!

Codename: Panzers
Ya lo tienes

El sabado encontré mi juego perfecto gracias a vuestras demos, se llama «Codename Panzers». Me pasé el domingo buscándolo en todos los grandes almacenes y comercios especializados. ¡Y no estaba! ¿Sabéis dónde puedo comprarlo? Sería genial que tuvieseis una tienda de Internet para poder adquirir los juegos que anunciais en la revista. Si el juego no se distribuye en España, ¿cómo podría adquirirlo de importación? ■ *Alfonso Vázquez*

La mayoría de las veces nosotros vemos los juegos antes de que se comercialicen y de hecho especificamos la fecha de comercialización. Si no lo encontraste era porque no se había lanzado todavía, y aunque tuviésemos una tienda online nosotros tampoco lo hubiéramos podido vender. Ahora ya está a la venta en todas partes. Para los juegos que no son distribuídos en España, la única solución es acudir a los canales de importación.



ROL

Sacred
La bola iluminada

Estoy jugando a «Sacred» y hace un mes que estoy atascado en el combate final con Shaddar. Según vuestra guía de hace dos números tengo que coger una bola iluminada pero no sé de donde la tengo que coger y os escribo para pediros si podrías ayudarme, porque he buscado por todo el mapa. Gracias por todo. ■ *Shek.*



La bola de luz está flotando por la sala donde te enfrentas a Shaddar. Pero para cogerla, antes tienes que haber eliminado a todos los clérigos que lo protegen. Solo entonces aparecerán las bolas flotantes. Coge una de ellas y ataca a Shaddar. Si en algún momento ves que la bola está perdiendo efectividad, ve a coger otra.

Gorasul
Completando el círculo

Tengo un problemilla con «Gorasul»: no puedo encontrar al ultimo mago para formar el círculo. Tengo la poción de la ligereza y en el mapa aparece el castillo flotante, pero cuando quiero ir allí me aparece un mensaje diciendo que tengo que completar el círculo y que la respuesta estará en el oeste, y no he encontrado nada de nada. ¿Podéis ayudarme, por favor? ■ *Mikel Madinazkoitiag*



No basta con crear la poción de ligereza a partir de los ingredientes: debes reunirte con tu grupo, que está esperando en la segunda planta. Una vez reunidos, baja a la primera planta y sal de la torre. Ahora ya puedes seleccionar, sin problemas, el castillo flotante en el mapa.

¿Continuará?

Syberia 2
Más entregas, por favor

Me encanta la saga de «Syberia». ¿Habrá una tercera parte? Si no es así, ¿se conoce algún otro proyecto de sus creadores? ■ *Marta P.*

El argumento de «Syberia» queda cerrado en la segunda entrega, así que casi seguro no habrá trilogía. Pero no te desanimes: una parte del equipo de programación está haciendo una nueva aventura con el mismo motor de juego llamada «Still Life», y el creador de la saga, Benoit Sokal, ya está inmerso en el diseño de otro juego similar, «Lost Paradise». Tienes más información en:

- **www.stilllife-game.com**
- **www.whitebirds productions.com**



SIMULACIÓN

Flight Simulator
Espacio aéreo español



Soy seguidor de la serie «Flight Simulator» de Microsoft y aunque he actualizado la última entrega «F.S. 2004 A Century of Flight» con varios añadidos de los de la compañía Just Flight, encuentro que a pesar de la variedad de temas que abarcan las expansiones, tráfico, más aviones, terrenos más detallados, apenas las hay de compañías y aviones españoles, ¿podéis hacerme alguna recomendación? ■ *Jorge Altamirano*

Pues, verás, la compañía Aerosoft sí que ha creado varios títulos que contemplan nuestro territorio. Tienes por un lado «Aeropuertos Españoles» y por otro «Islas Baleares y Gibraltar». Ambos incluyen recreaciones de modelos de aviones, compañías y territorios españoles. Puedes adquirirlos en *www.draque.com*

VELOCIDAD

Need For Speed Underground
En competición

Tengo decenas de coches tuneados y me gustaría saber si existe algún sitio web donde haya una competición de tuning para «Need for Speed Underground», para ganar algún premio o, al menos, presumir de mis creaciones con toda la peña. ■ *Santiago Ramos*



Si lo que quieres es obtener una buena recompensa a tu creatividad tuning, Electronic Arts ha puesto en marcha un concurso con un premio más que interesante, un pomo cromado edición especial «Need For Speed Underground 2». Las bases del concurso las tienes en la web de EA: *www.espana.ea.com*

Juiced
¿Cancelado?

¿Con el cierre de Acclaim se ha cancelado «Juiced»? Lo esperaba como loco. ■ *Sebastián Gil*

No te preocupes, el futuro de «Juiced» está asegurado. THQ lo distribuirá, aunque algo más tarde de lo que se esperaba.

¿? Si tienes alguna duda, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, porqué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Logitech Cordless RumblePad 2

Lúcete en el terreno de juego

GAMEPAD INALÁMBRICO DE ALTAS PRESTACIONES **49 €**
Más información: Logitech. ***www.logitech.com***

Si eres fanático de los juegos deportivos como «FIFA 2005», «NBA Live 2005», «Top Spin» o «Pro Evolution Soccer 4» sabrás que es indispensable disponer de un gamepad que cuente con **palancas analógicas** para realizar las jugadas avanzadas, un **D-Pad** con buen tacto y lo más preciso posible en las diagonales y unos **diez botones** para que quede ningún movimiento o acción sin asignar.

Pues bien, este modelo cumple con matrícula de honor con estos requisitos. En su nueva generación de gamepads, Logitech ha rediseñado el D-Pad, ahora tiene mayor profundidad de pulsación y las **ocho direcciones son de activación independiente**, proporcionando así un control inmejorable del desplazamiento de los jugadores y el balón.

Entre sus características tecnológicas, destaca la presencia de dos motores de efectos **force feedback** que harán que sientas como nunca cada entrada fuerte de los jugadores contrarios. La **transmisión inalámbrica de 2.4 Ghz** aporta dos claras ventajas, la primera es la total libertad de movimientos al librarse de las restricciones del cable, mientras que la segunda es la posibilidad de jugar sin interferencias desde otra habitación, como por ejemplo cuando usamos la pantalla de la TV en lugar del monitor de nuestro PC.

La ergonomía es también uno de los aspectos más cuidados, ya que la distribución de los botones en seis frontales y cuatro de gatillo aporta una gran **comodidad en el control.**



▲ No se le puede pedir más a un gamepad. Todos los controles de acceso están muy bien distribuidos permitiendo un control preciso.

LAS CLAVES
- Gran libertad de movimiento (wireless).
- D-Pad de gran precisión.
- Formidable tacto y ergonomía.
- 10 botones configurables.
- Efectos de respuesta de fuerza (Force Feedback) realistas.

INTERÉS



Gainward Music2Go

Con la música a todas partes

TARJETA DE SONIDO USB EXTERNA **Precio: 80 €**
Más información: Gainward ***www.gainward.com***

El sonido en los PC portátiles no suele ser gran cosa, así que los fanáticos del sonido 3D necesitan una tarjeta de sonido externa por USB como este modelo de Gainward, que incorpora un **procesador de sonido** con soporte de **DirectSound3D**. Su diseño es tan atractivo como funcional, con una forma esférica que contiene dos grandes botones para el **control de volumen**, las **salidas multicanal** para conectar hasta un conjunto de altavoces 7.1, entradas de línea y micrófono, salida para auriculares y el receptor del **mando a distancia** que se incluye para controlar el volumen de cada canal de forma independiente.



▲ Podrás llevar el sonido 3D de tu PC donde quieras.

LAS CLAVES
- Conexión USB para una instalación instantánea.
- Mando a distancia incluido.
- Sonido 3D con Dolby Digital EX 7.1.

INTERÉS



Benq AM730

Escritorio de exposición

CONJUNTO DE TECLADO Y RATÓN INALÁMBRICOS **Precio a consultar**
Más información: Benq. **Tel: 91-375 4597.** ***www.benq.es***

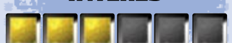
Diseñado por la prestigiosa compañía del grupo BMW DesignWorksUSA, salta a la vista que la presencia de este conjunto de teclado y ratón es, como mínimo, espectacular. Pero lo mejor es su revolucionaria tecnología "X-Structure Key" que ha permitido integrar las teclas en un cuerpo de sólo **1,45 cm de grosor**, un nuevo récord de perfil ultracompacto. La **transmisión inalámbrica** se realiza mediante un dispositivo de radiofrecuencia de 27 MHz para garantizar la ausencia de interferencias. Por su parte, el **ratón óptico** dispone de un sensor de **800 puntos por pulgada** de resolución para garantizar la máxima precisión en todos los movimientos.



▲ Diseño de vanguardia con acabados de lujo.

LAS CLAVES
- Sólo 1,45 cm de grosor.
- Tecnología inalámbrica de 27 MHz.
- Gran funcionalidad multimedia.

INTERÉS



Sapphire Hybrid Radeon X700 Pro

Gráficos 3D a toda máquina

➲ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA MEDIA** ➲ **Precio: 220**
➲ **Más información: Sapphire** ➲ ***www.sapphiretech.com***

Seguro que eres un fanático de la aceleración 3D y como tal quieres jugar a «Doom 3», «Far-Cry» o «Half-Life 2» en las mejores configuraciones gráficas. Lo malo es que tienes un presupuesto limitado y no puedes acceder a los topes de gama de la aceleración 3D, léase GeForce 6800 y Radeon X800. Pues no te preocupes, porque esta tarjeta gráfica de Sapphire acerca las configuraciones máximas a la gama media, porque integra el recién estrenado procesador gráfico **ATI Radeon X700 Pro** con 256 MB de la nueva **memoria GDDR3** que, gracias a su doble canal de transferencia de 128 bits, permite que las gigantescas texturas del modo "Ultra" de «Doom 3» puedan ser almacenadas y procesadas con la velocidad necesaria para que no se produzcan ralentizaciones. Además, la tecnología **PCI Express 16x** mejora en gran medida el rendimiento de la tarjeta. El nuevo procesador gráfico Radeon X700 Pro es una joya tecnológica que soporta los **efectos 3D más avanzados** de DirectX9.0b y OpenGL.■



▲ Perfecto compromiso entre precio y prestaciones.

LAS CLAVES

- ➲ Procesador gráfico de última generación.
- ➲ 256 MB de memoria GDDR3.
- ➲ Conexión a puerto PCI Express 16x.
- ➲ Acelera por hardware funciones de DirectX9.
- ➲ Aceleración de DVD-Vídeo y salida de TV integrada.

INTERÉS





▲ Cuenta con efectos luminosos que ambientan aún más cualquier partida en un juego de acción en primera persona.

Razer Viper 1000

Tu arma secreta

➲ **RATÓN ÓPTICO DE GAMA ALTA** ➲ **54 €**
➲ **Más información: Alternate** ➲ ***www.alternate.es***

Un ratón óptico creado por y para los **juegos de acción en primera persona** que, gracias a su avanzada tecnología, permite moverse en los escenarios 3D con una rapidez y precisión incomparables, sobre todo si configuramos al máximo el control de sensibilidad. Integra un **sensor óptico de 1140** puntos por pulgada y los mecanismos de activación de los tres botones y la rueda están calibrados pensando en las necesidades de un aficionado a los juegos de acción en primera persona. Puedes crear tu propio **perfil de configuración** ideal para cada juego. También destaca el gran tamaño de los dos botones principales, que **acomodan su uso durante horas** y horas de acción.■

LAS CLAVES

- ➲ Diseñado para los juegos de acción 3D.
- ➲ Sensor óptico de alta resolución 1140 ppp.
- ➲ Controladores que permiten crear tu perfil de preferencias.

INTERÉS



Logitech X-530

Auditorio multicanal

➲ **ALTAVOCES 5.1 GAMA MEDIA** ➲ **Precio: 79 €**
➲ **Más información: Logitech.** ➲ ***www.logitech.com***

Logitech acerca el sonido de la máxima calidad a los altavoces multicanal de gama media con su nueva tecnología de frecuencia dirigida por piezas de doble cono, que se caracteriza por integrar **unidades de "agudos-medios" en cada altavoz** satélite con un filtro de frecuencias que permite a ambas proporcionar **tonos más puros**, pero evitando la interferencias de alta frecuencia y las refracciones. El resultado es un sonido más uniforme en cualquier rincón de la habitación, **exento de efectos chillones o metálicos**. La potencia total del conjunto es de **70W RMS**. ■

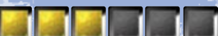


▲ Diseño y tecnología se aúnan en este conjunto de altavoces 5.1

LAS CLAVES

- ➲ Altavoces satélites con dos unidades de "medios-agudos".
- ➲ Eficaz tecnología de filtro de frecuencia.
- ➲ Calidad musical elevada.

INTERÉS



Benq Joybook 7000

Para jugadores trotamundos

➲ **PORTÁTIL MULTIMEDIA DE GAMA ALTA** ➲ **1.495 €**
➲ **Más información: Benq** ➲ **Tel: 91-375 4597.** ➲ ***www.benq.es***

Si estás pensando en un PC portátil pero no quieres renunciar a unas prestaciones similares a las de un sobremesa de última generación, no dejes de contemplar la posibilidad de hacerte con este modelo de Benq, que integra lo último en componentes; procesador Intel **PentiumM "Dothan" a 1,6 GHz**, tarjeta gráfica ***ATI Mobility Radeon 9700***, 512 Mb de memoria DDR y pantalla LCD de 14 pulgadas en formato **panorámico**. El chip gráfico ATI Radeon 9700 soporta por hardware los avanzados efectos 3D de DirectX9, mientras que el procesador PentiumM "Dothan" **optimiza el consumo de la batería** y disminuye drásticamente la generación de calor. ■

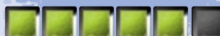


◀ Un portátil muy ligero que, con sólo 2 Kg, Integra buenas prestaciones y una tecnología muy avanzada.

LAS CLAVES

- ➲ Procesador PentiumM de última generación.
- ➲ Tarjeta gráfica 3D de alto rendimiento.
- ➲ Pantalla panorámica de 14 pulgadas.

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

MSI K8N Neo2 Platinum 54G • Actualízate, ¡ya!

220 € Más información: Abit
http://www.abit.com.tw/

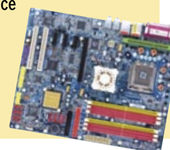
Placa base para Athlon64 "Newcastle" con socket 939 que integra el chipset nVidia nForce3 Ultra con tecnología HyperTransport de 2 GB de ancho de banda, con un FSB máximo de 1 GHz. Soporta memoria de doble canal DDR, puerto AGP8X y dispone de controladoras IDE y Serial ATA con modo RAID, así como chip de sonido multicanal 7.1



Gigabyte GA8ANXP-D

260 € Mas información: Gigabyte
http://www.gigabyte.com.tw

Un lujo de placa base que ofrece lo último en tecnología, con chipset Intel 925X para Pentium 4 "Prescott" con socket 775, puerto PCI Express 16X y soporte de la nueva memoria de sistema DDR2 a 533 MHz.



ASUS K8VX

100 €
Más información: Asus
http://es.asus.com/

Esta placa base para AMD Sempron y Athlon 64 integra el chipset VIA K8T800 para soportar el bus a 1 GHz y memoria DDR de doble canal. Además, integra el potente procesador de sonido 5.1 "SoundStorm".



Procesador

AMD Athlon 64 3500+ Newcastle • Sigue en la cumbre



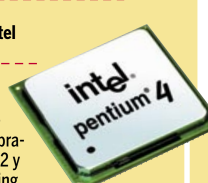
290 € Más información: AMD
www.amd.com

AMD da paso a la segunda generación de Athlon 64 con el nuevo núcleo "Newcastle", con tecnología HyperTransport de 1 GHz para optimizar la comunicación con el resto de componentes en placas base con el socket 939. Ya hay anunciadas versiones de 64 bits de «Far-Cry», «UT2004» y «Half-Life2». Un procesador que marca un salto tecnológico y no una simple optimización.

Intel Pentium 4 550 3,4 GHz

280€
Más información: Intel
www.intel.com

Para las placas con socket 775 y arquitectura más rápida y avanzada del mercado, este procesador es el más equilibrado, con 1 MB de caché L2 y tecnología HyperThreading.



AMD Sempron 2400+

64 €
Más información: AMD
www.amd.com

AMD ataca de nuevo en el segmento básico de procesadores con el Sempron, fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 y FSB de 166 MHz. Básicamente, es el sustituto natural del exitoso AthlonXP.

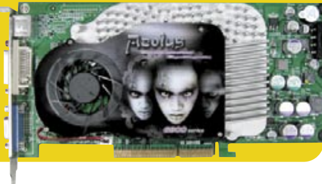


Tarjeta Gráfica

Aopen Aeolus 6800 LE • Tecnología de última generación

280 € Más información: Aopen http://spain.aopen.com.tw

Contiene el nuevo procesador gráfico nVidia GeForce 6800 con motores gráficos a la vanguardia del sector, con soporte de DirectX9.0c y la versión 3.0 de "Shader Model". Aunque es el hermano menor del GeForce 6800 Ultra y GT, permite jugar a «Doom 3» con la configuración casi al máximo. La tarjeta integra 128 MB de memoria gráfica DDR y puerto AGP8X.



MSI NX6800 Ultra

590 € Más información: MSI
http://www.msi-es.com

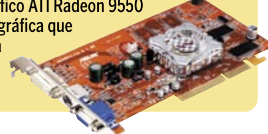
Si no tienes límites de presupuesto y quieres la tarjeta más rápida y avanzada del mercado, este modelo integra el procesador gráfico GeForce 6800 Ultra con 16 canales de renderizado de píxeles y con 256 MB de la moderna memoria GDDR3.



ASUS A9550

70 € Más información: Asus
http://es.asus.com/

Una alternativa económica para acceder al soporte por hardware de DirectX9 es el procesador gráfico ATI Radeon 9550 de esta tarjeta gráfica que además integra 128 MB de memoria DDR.



Tarjeta de sonido



SB Audigy 2 ZS • Te sentirás dentro

85 € Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Ha bajado bastante de precio esta tarjeta de sonido, ideal para acceder a las máximas prestaciones en audio 3D, con 64 canales simultáneos bajo DirectSound3D y EAX Advanced HD. Logra un 7.1 enormemente realista. Está certificada THX y el sonido da una resolución de 24 bits a 96 KHz. Incluye los títulos «T.R.: El Ángel de la Oscuridad» y «Raven Shield».

Audiotrak Maya 7.1

65 € Más información:Alternate
www.alternate.es

Una interesante tarjeta de sonido 7.1 con el magnífico motor de sonido Sensaura 3D Sound compatible con DirectSound3D, EAX y A3D, así como los formatos extendidos de Dolby Digital y DTS.



Gainward Hollywood Home 7.1

44 € Más información: Gainward
www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar en absoluto a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.



Teclado y ratón

Logitech LX700 • Agilidad para los juegos más exigentes

109 € Más información: Logitech
http://www.logitech.com

Un conjunto de teclado y ratón inalámbricos que tiene todo lo necesario para controlar con precisión los juegos de acción en primera persona porque tanto el teclado como el ratón disponen de ruedas con desplazamiento en 3D. Además, aúna diseño, ergonomía con perfil bajo, funcionalidad y excelente calidad de materiales.



Logitech MediaPlay

60 € Más información: Logitech
www.logitech.com

Un ratón que incorpora nada menos que 10 botones multimedia, el sueño de todo jugador de juegos de acción 3D. La rueda cuenta con desplazamiento en 3D, y también dispone de tecnología inalámbrica "Fast-RF".



Thrustmaster Tactical Board

54 € Más información: Thrustmaster
www.thrustmaster.com

Un revolucionario dispositivo de control que permite olvidarnos del teclado y el ratón. Dispone de una rueda a modo de ratón y 41 botones programables con una colocación muy bien estudiada.



Altavoces



Creative Inspire T5400 5.1 • Alta felicidad en 3D

99,90 € Más información: Creative
http://es.europe.creative.com

Este conjunto de altavoces 5.1 ofrece un sonido bien equilibrado porque incorpora el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta en gran medida la calidad de sonido sobre todo a la hora de reproducir atmósferas musicales y el sonido 3D.

Creative GigaWorks S750

479,90 € Más info.: Creative
http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento. Un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



Gainward SoundXplosion 5.1

52€ Más información: Alternate
www.alternate.es

Unos sorprendentes auriculares porque son capaces de generar sonido 5.1 gracias a que incorporan unidades independientes para los canales frontales, central, traseros y subwoofer. Dispone de conexión a las salidas multicanal de la tarjeta de sonido.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: **Con chipset Intel925X socket 775**	210 €
Procesador: **Pentium 4 570 3,8 GHz socket 775**	680 €
RAM: **1024 Mb DDR2 a 533 MHz**	370 €
Tarjeta gráfica: **ATI Radeon X800XT 256DDR3 PCI Express**	520 €
Tarjeta de sonido: **Creative SB Audigy 2 ZS Pro**	209 €
Disco duro: **Western Digital Raptor WD360 (10.000 RPM) ATA/150**	130 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P2**	35 €
Grabadora: **MSI DR16B. Doble capa 16X**	100 €
Monitor: **Benq FP231W. TFT 23' 16/9**	1990 €
Altavoces: **Creative Gigaworks S750**	479 €
Ratón y teclado: **Logitech di.Novo**	269 €
Periféricos: **Thrustmaster F1 Racing**	189 €
TOTAL	**5.181 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: **MSI K8N Neo2 Platinum**	220 €
Procesador: **Athlon 64 3500+ "Newcastle"**	290 €
RAM: **1024 Mb de memoria DDR a 400 MHz**	200 €
Tarjeta gráfica: **Aopen Aeolus 6800 Le**	280 €
Tarjeta de sonido: **SoundBlaster Audigy2 ZS**	99 €
Disco duro: **Western Digital Caviar SE WD1600JD**	114 €
Lector DVD: **ASUS DVD-E616P2**	35 €
Grabadora: **NEC ND3500 (Doble capa)**	90 €
Monitor: **CRT de 19 pulgadas con pantalla plana**	220 €
Altavoces: **Creative Inspire T5400 5.1.**	99 €
Ratón y teclado: **Logitech LX700**	109 €
Periféricos: **Logitech Rumblepad II**	36 €
Saitek X45 Flight Control System	84 €
Saitek R440	74 €
TOTAL	**1.950 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: **con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P (Pentium4).**	65 €
Procesador: **AMD Sempron 2800+ o Celeron D 330 GHz.**	85 €
RAM: **512 Mb de memoria DDR a 333 MHz**	80 €
Tarjeta gráfica: **chipsets nVidia GeForce5500 o ATI Radeon 9550**	110€
Tarjeta de sonido: **PCI con aceleración sonido 3D**	24 €
Disco duro: **80 GB Ultra/ATA 100**	60 €
Lector DVD: **DVD 10X.**	18 €
Grabadora: **Grabación DVD-R a 4x**	60 €
Monitor: **CRT 17 pulgadas pantalla plana**	105€
Altavoces: **Conjuntos 5.1**	60 €
Ratón y teclado: **Creative Desktop Wireless 6000**	49 €
Periféricos: **Saitek P880 Dual GamePad**	30 €
TOTAL	**746 €**

Recomendado Micromanía

Joystick

Saitek X45 • Domina los cielos

84 € • Más información: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Si quieres que tu experiencia a los mandos de los cazas de combate sea lo más realista posible, tienes que hacerte con un conjunto "HOTAS" como éste, absolutamente imbatible en relación calidad/precio. El conjunto está construido en aleación de metal y con un mecanismo de sujeción infalible. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención. Se conecta vía USB.

Gamepad

Logitech Rumblepad II • Pon las manos a tus pies

36 € • Más información: Logitech • *www.logitech.com/sp*

Nueva generación de gamepads de Logitech, con un D-Pad rediseñado para dar mayor precisión a los movimientos diagonales y con dos motores de vibración con soporte de Force Feedback. Dispone de 10 botones en configuración de 6 frontales y 4 en los gatillos, sin duda la opción más ergonómica para los simuladores deportivos. Además, sus dos palancas analógicas permiten realizar fácilmente las jugadas avanzadas de «FIFA 2005».

Volante

Saitek R440 F. Feedback • Písale a fondo

74 € • Más información: Corporate.
Tel: 93 263 48 18 • *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Un conjunto de volante y pedales bien planificado, especialmente la base con los pedales anclados a un travesaño superior para que los "pisotones" sobre el acelerador y el freno sean más realistas permitiendo realizar maniobras de punta-tacón, amén de reducir la fatiga. Tiene sensores digitales ópticos y motores Force Feedback de última generación con soporte de tecnología Immersion TouchSense.

Almacenamiento

NEC ND3500• Duplica con la mitad

90 € • Más información: NEC
www.nec.es

Sigue bajando de precio las grabadoras en DVD en formato doble capa (DVD DL), que aumenta la capacidad de almacenamiento hasta los 8,5 Gb y se pueden grabar hasta 4 horas de vídeo con la máxima calidad. Además, este modelo graba a 16X los DVD de una capa y es dual, es decir, soporta DVD+R y DVD-R.

Alternativas

Sistema X-Gaming

105 € • Más información: SmallisBig
www.smallisbig.com

Un joystick de metal y madera basado en las máquinas recreativas. Tiene una palanca a prueba de bombas y 8 botones con microinterruptores (lo más fiable). No hay nada mejor para los juegos arcade.

Saitek ST90

18 € • Más info.: Corporate PC.
Tel: 93 263 48 18
www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y práctico cuando no se utiliza. Además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado.

Thrustmaster Wireless Dual Trigger

40 € • Más información: Thrustmaster
www.thrustmaster.com

No hay nada más cómodo que olvidarse del dichoso cable, con este gamepad inalámbrico con dos palancas analógicas y 12 botones. Un D-Pad ideal para movimientos diagonales.

Saitek P3000 Wireless

44 € • Más información: Saitek
www.saitek.com

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad. La tecnología inalámbrica hace más cómoda su utilización con juegos deportivos y de acción.

Logitech MOMO Racing

149 € • Más información: Logitech.
Tel: 91 375 33 68 • *www.logitech.com*

El esmerado diseño y la calidad de los materiales son los pilares de este conjunto de volante y pedales. Palanca de cambio robusta, base antideslizante y sistema de fijación que no cede ni ante maniobras extremas.

Thrustmaster F1 F-Feedb. Racing

185 euros • Más información:Thrustmast
www.thrustmaster.com

Se trata de una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de la escudería Ferrari. Sin duda es el mejor de su segmento, pero a costa de un elevado precio, debido principalmente al empleo de fibra de carbono y acero en su fabricación.

Fujitsu Handy40 Data

140 euros • Más información: Fujitsu
www.fujitsu.com

Si necesitas un disco duro portátil de alta capacidad te recomendamos este modelo de Fujitsu, de atractivo y robusto diseño, con una capacidad de 40 GB. Se conecta vía USB y no necesita alimentación adicional.

ASUS DVD-E616P2

35 euros • Más información: Asus
http://es.asus.com/

Es indispensable contar con un lector de DVD para no forzar los mecanismos de rotación de la grabadora, y este modelo de ASUS alcanza una velocidad de lectura de 16X y dispone de un motor silencioso y sin vibraciones.

Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Control con volante

He configurado mi volante Logitech Momo Racing con su panel de control y todo funciona bien pero en el «Colin 04» noto que la dirección no me responde bien, es demasiado rápida y casi no puedo controlar el coche. ■ Antonio Sánchez



Tienes que instalar el parche que actualiza el juego a la versión 1.01 (puedes descargarlo de *www.codemasters.com*) que corrige este problema con la calibración de los volantes, además de mejorar la visibilidad del coche fantasma y solucionar diversos errores en las partidas multijugador online. También es recomendable que entres en la página oficial de Logitech, (en ***www.logitech.com***) y descargues la última versión del software "Wingman" de gestión de dispositivos de control.

GRÁFICOS

Efectos de luz erróneos



Tengo una ATI Radeon 9200 bajo Windows XP y en el juego «XIII» algunas veces la luz se ven mal, causando molestos efectos visuales en la ambientación. ¿Cómo puedo solucionar este problema o, al menos, desactivarlos? ■ Andrés Zárate

No es necesario que alteres nada de la configuración gráfica, simplemente instala la última versión de los controladores Catalyst de ATI, la 4.9 (que puedes descargar de ***www.ati.com***)

SONIDO

Auriculares 3D

Soy un gran aficionado al sonido 3D, pero por la noche no tengo más remedio que bajar el volumen, así que había pensado en adquirir unos auriculares con sonido 5.1 como los de Trust que ví en vuestro reportaje de sonido 3D, pero me gustaría saber si existen otros modelos y cual es realmente la sensación de sonido envolvente que proporcionan. ■ Alfonso



Hay otros modelos de auriculares con sonido 3D de marcas como Zalman, Gainward y Teac. La experiencia de sonido 3D no es comparable con la que se obtiene de altavoces 5.1. Lo que sí nos permiten estos auriculares es activar el sonido multicanal en lugar del estéreo ya que reproducen todos los canales al disponen de unidades para cada uno, y con ello tienes una sensación de sonido envolvente bastante buena. Ahora bien, siempre existe una limitación física en el realismo sonoro pues están sonando dentro de nuestros oídos y no están situados a nuestro alrededor a diferentes distancias los altavoces 5.1.

Configurar dispositivos de audio



En el menú principal de «Max Payne 2» me sale este mensaje de error: "Excepción grave OE en 0028:C189664D en VXD DSOUND(03) + 0000076D" y al pulsar una tecla se sale al escritorio. ¿Me podríais decir como solucionarlo? Mi ordenador es un Pentium 4 con 512 MB de RAM, tarjeta gráfica ATI Radeon 9600 y sistema operativo Windows 98. ■ Jesús García

Si tras instalar el parche del juego persiste el problema, debes actualizar los controladores de la tarjeta de sonido, consulta la página del fabricante y asegúrate que tu modelo soporta DirectSound de DirectX. También debes comprobar que en la configuración de los dispositivos de audio de Windows 98 está seleccionada tu tarjeta de sonido como dispositivo predeterminado y la casilla "usar solo dispositivo predeterminado" está activada. Por último, prueba a configurar todas las opciones de audio del juego al mínimo, desactivado EAX, el sonido multicanal y seleccionando canales de sonido en modo bajo ("low").

ACTUALIZACIÓN

Parche «Doom 3»

He actualizado el juego a la versión 1.1 con el parche oficial, pero ahora no puedo retomar las partidas que tenía y eso que se supone que las respeta. ¿Hay alguna solución? ■ Javier Merino



Efectivamente, el parche respeta las partidas salvadas, el problema es que si has jugado, como debe ser tu caso, en el nivel de dificultad más elevado, el "pesadilla", necesitas activar este modo. Para ello, abre la consola e introduce la línea "g_nightmare 1" sin las comillas.

ALTAVOCES

Estéreo, no multicanal

Tengo una tarjeta de sonido Creative SoundBlaster Audigy Player con los controladores actualizados y aunque en el panel de control de la misma tengo seleccionado el modo de altavoces 5.1, después de jugar a juegos como «Medal of Honor: Allied Assault» automáticamente cambia a modo 2.1 y siempre tengo que volver a entrar para cambiarlo ¿Existe alguna forma de evitarlo? ■ David Rodríguez

Sí, es muy sencillo. Tienes que entrar en la configuración del panel de control de SoundBlaster Audigy, llamado "surround mixer". Allí debes volver a acti-

La pregunta del mes

A vueltas con la RAM

Tengo un Athlon 64 con 512 MB de memoria RAM DDR a 400 MHz y algunos juegos como «Doom 3» o «Far Cry» se resienten en los modos gráficos avanzados porque Windows XP consume mucha memoria. Está claro que la solución pasa por ampliarla, pero he visto que ha salido el nuevo tipo de memoria DDR2, y me gustaría saber si merece la pena cambiar o esperar. ■ Gawain



Mejor que no esperes. Aún faltan algunos meses para que los módulos de memoria DDR2 empiecen a tener unos precios razonables ya que por el momento prácticamente duplica el precio de los módulos DDR, pero aunque el presupuesto no fuera un problema tienes que analizar que la memoria DDR2 funciona a 266 MHz (533 MHz DDR), mientras que el FSB de tu micro lo hace a 200 MHz, por lo que tu sistema no funcionaría en modo síncrono. No es un gran problema, pero la diferencia de prestaciones reales en un juego será prácticamente inapreciable, aunque en micros Athlon 64 es más que en Pentium 4 debido a los sistemas de acceso a memoria. Los módulos DDR2 sí vienen bien si tienes la CPU bajo "overclocking" y has aumentado la velocidad del FSB.

¡Resolvemos tus dudas!

■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a: HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



var la opción de altavoces 5.1 y desactivar la casilla "sincronizar con panel de control" que viene activada por defecto. Aplica los cambios y cierra el menú.

MEMORIA RAM

Mayor rendimiento en juegos 3D

No entiendo porqué el rendimiento de «Doom 3» en mi equipo es bastante mediocre porque tengo 1024 MB de RAM, un Pentium 4 a 3 GHz y tarjeta gráfica GeForce 6800 con 256 MB pero la acción va a saltos cuando tiene que cargar algún escenario o salen muchos enemigos en pantalla. ■ Álvaro Gil



Primero, tienes que entrar en la BIOS y asegurarte que la opción "AGP Aperture Size" está en 256 MB. Luego debes de abrir el fichero "DoomConfig.cfg" que se encuentra en el directorio de instalación del juego dentro de la carpeta "base", puedes editarlo con el bloc de notas. Busca las siguientes líneas e introduce estos valores:
seta image_useCache "1"
seta image_cacheMegs "256"
seta image_cacheMinK "20480"

GAMEPAD

No lo detecta

En el juego «Top Spin», he entrado en la opción de configurar mando, pero me aparece el volante que tengo instalado en lugar del gamepad, que también está detectado en los dispositivos de juego del panel de control de Windows XP. Consigo que funcione si desconecto el volante, pero ¿hay alguna forma de conseguir que el juego detecte el gamepad sin tener que desconectar el volante? ■ Santiago Fernández



Siempre que te ocurra esto en un juego debes entrar en el panel de dispositivos de juego y pulsar sobre "opciones avanzadas", lo que abrirá otra ventana en la que debes seleccionar el mando con el que deseas jugar como dispositivo preferido.

TARJETAS GRÁFICAS

Ayuda para elegir

He decidido cambiar de tarjeta gráfica y tengo un presupuesto de unos 250 euros. Pensaba en la ATI Radeon 9800 PRO con 256MB, pero no la he encontrado pues las que veo son las del modelo de 128MB. ¿Es preferible la nVidia 5900XT 128MB? Comparando con estas dos tarjetas, ¿cómo es la nVidia FX5500? ■ David Hervás



Es difícil que encuentres una Radeon 9800 Pro con 256 MB en las tiendas. En Internet tienes el modelo de Sapphire por unos 300 €. Podrías considerar también comprar la Aopen Aeolus 6800 LE, que tiene un precio parecido e integra lo último en procesadores 3D, el nVidia GeForce 6800, aunque, eso sí, con sólo 128 MB de memoria.

REQUISITOS MINIMOS

Memoria escasa

Tengo un AthlonXP a 2 GHz con 256MB de RAM y una tarjeta gráfica Aopen Aeolus GeForceFX 5600 XT con 256 MB. El problema es que «Doom3» se ha instalado perfectamente pero cuando voy a jugar no sale nada en la pantalla, el sonido funciona pero no se ve la imagen. ¿Tendré que actualizar mi PC? ■ Alberto Padilla

No es necesario que actualices todo el ordenador, simplemente debes aumentar la cantidad de memoria RAM, porque sólo cuentas con 256 MB y si te fijas en la lista de requisitos mínimos, señala 384 MB. Puedes adquirir otro módulo de 256 para subir la cantidad de RAM a 512 MB.



Me quedé sin agua

He instalado una Shappire X800 que va de maravilla. Pero tengo algunos problemas para activar los efectos de "Vertex-Shader 2.0". Por ejemplo, en el simulador «Forgotten Battles» el ordenador se me cuelga si activo el detalle del escenario al máximo. Y el juego lo requiere para dibujar el agua del mar con el máximo realismo. Eso no me pasaba con mi antigua Radeon 9700. ■ Doble Zero

Bueno, se nos ocurre una solución que funciona, aunque provisionalmente. Si ya tienes los controladores 4.9 de los controladores Catalyst, ve al programa de configuración de «Forgotten Battles» y en la opción de "Vídeo" selecciona la línea que dice "ATI 9500/9700 series". Verás que al activarlo no se cuelga.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



▶ Las carreras urbanas de «Underground 2» tienen un gran detalle gráfico. Para disfrutarlo necesitas una tarjeta de vídeo que soporte **DirectX 9 por hardware.** Puedes deleitarte con su sonido 3D si cuentas con un buen conjunto de altavoces. Pero, sobre todo, te recomendamos que utilices un conjunto de **volante y pedales con force feedback** y palanca de **cambio secuencial.**

LEISURE SUIT LARRY MAGNA CUM LAUDE



▶ No te preocupes que para ver al detalle las chicas más increíbles y sus curvas, «Larry» **no necesita un PC de última generación** en esta nueva entrega. Eso sí, para superar las pruebas de habilidad, te recomendamos un buen **conjunto de teclado y ratón** como mínimo, porque requieren una respuesta rápida. Por eso mismo, si en su lugar utilizas un buen **gamepad** mucho mejor.

COLIN MCRAE RALLY 2005



▶ Aunque el último juego de la serie «Colin» tiene una tecnología que procede de los anteriores, esta vez se ha introducido mayor carga gráfica en los modelos de los coches y los escenarios. Pero todo recae sobre la condición de que tu tarjeta gráfica soporte **DirectX 9 y 64 MB.** Lo que es imprescindible es un conjunto de volante y pedales de gran calidad. Te sugerimos el **Saitek R440.**

STAR WARS BATTLEFRONT



▶ Pandemic ha creado un juego de acción multijugador inspirado en "Star Wars" con diseño gráfico impactante. Necesitas una CPU de unos **2 GHz** y una tarjeta de **128 MB y con soporte de DirectX 9**, para disfrutar todo su potencial. Pero, tratándose de un juego orientado al modo online, lo que es crucial es disponer de una conexión de **banda ancha** tipo **ADSL.**

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Juego completo

Ground Control

+ Expansión «Dark Conspiracy»

- Género: Estrategia
- Compañía: Massive Entertainment
- Idioma: Castellano
- Espacio: 1,4 GB

La galaxia está en guerra y su futuro depende de tu habilidad como comandante. Elige uno de los bandos y desciende con tu ejército a los planetas del sistema. Dirige las formaciones de tus tropas, captura bases enemigas y explora el territorio en busca de recursos. «Ground Control» y su expansión, «Dark Conspiracy» te ofrecen la mejor estrategia táctica en 3D.

Para instalarlos, sigue este proceso:
- Instala «Ground Control» pulsando sobre el botón **Juego** en la aplicación.
- Instala «Dark Conspiracy» pulsando sobre el botón **Expansión.**
- Por último, es necesario que instales el parche pulsando sobre **Actualización**.









Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/XP
- CPU: Pentium II 350 MHz
- RAM: 64 MB
- HD: 350 MB
- Tarj. gráfica: 8 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.0a

Controles básicos: Ratón: Todos los controles disponibles

Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

NOTA: En esta versión, las opciones multijugador sólo están operativas en red local.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromanía.es

Kohan II: Kings of War
Tutorial y misión demo

Género: Estrategia · Comp.: TimeGate Studios · Distribuidor: Take Two · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Castellano · Tamaño: 287 MB

Si aún no conoces las mejoras que ofrece este título, te brindamos la oportunidad de hacerlo con esta demo, que incluye una misión demo en la que controlarás a una de las razas disponibles en la versión completa. Si todavía no estás familiarizado con su sistema de juego, nada mejor que sacarle antes todo el partido al tutorial que también incluye la demo, el cual te será de mucha ayuda para conocer ciertos entresijos del juego.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1,5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 285 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.



SÓLO EN Micromanía

Reportaje interactivo HALF-LIFE 2
Tienes que verlo

Por fin, «Half-Life 2» está a la vuelta de la esquina y, para que vayas abriendo boca, este mes te hemos preparado una aplicación en la que están reunidos los vídeos más espectaculares del juego que se han hecho públicos hasta la fecha. Son estos:

Llegada a Ciudad 17. El comienzo del juego nos presenta la ciudad-prisión en la que va a desarrollarse buena parte de la acción.
G-Man. De nuevo, en «Half-Life 2» aparece este misterioso personaje que es clave en la trama. Su expresividad es sobrecojedora.
La Prisión. En este vídeo podrás dar un paseo por Ciudad 17 y comprobar la severa represión policial que tendrás que soportar en «Half-Life 2»
El Buggy. En la escena, nuestro personaje conduce un buggy armado. Una demostración de la avanzada simulación física que el juego será capaz de desplegar.
El manipulador. Otra demostración del motor del juego con una de sus armas.





▲ En el menú del reportaje interactivo podrás reproducir los vídeos más espectaculares de «Half-Life 2», una colección de pantallas del juego y una galería de imágenes.



▲ Con la aplicación especial de este mes podrás acceder y navegar a través de los contenidos. Ampliar las imágenes para verlas a pantalla completa y, si lo deseas, guardarlas en el disco duro de tu PC.

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Prince of Persia El Alma del Guerrero
Tutorial y misión

Género: Acción/Aventura · Comp.: Ubisoft · Distrib.: Ubisoft · Lanzamiento: Noviembre 2004 · Idioma: Castellano · Tamaño: 472 MB

La nueva entrega de «Prince of Persia» está a punto de ver la luz y la demo –completamente en castellano– que Ubi Soft nos ha hecho llegar te hará revivir todas las sensaciones del anterior «Prince», junto a novedades importantes. Todo ello lo podrás comprobar a través de una misión completa a la que tendrás acceso sólo cuando hayas superado la fase inicial de adiestramiento en combate. Este aprendizaje te servirá de ayuda durante la misión ya que son muchas las opciones de lucha que tiene el personaje.



Lo que hay que tener

Sistema Operativo: Windows 95/98/2000/XP · CPU: Pentium III 1 GHz · RAM: 256 MB · HD: 500 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:

W/S/A/D: Movimiento · Ratón: Vistas · Botón izquierdo: Golpear

Camgoo
Dos juegos disponibles

Género: Habilidad · Compañía: BHV Software · Distribuidor: Draque · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Castellano · Tamaño: 10 MB

Llega al PC esta adaptación del «Eye Toy» de PS2: a través de una webcam conectada por el puerto USB el ordenador interpreta tus movimientos, interactuando tú mismo con el entorno del juego, viéndote en la pantalla del ordenador. La demo incorpora dos de los seis juegos de la versión completa.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 11 MB
- T.gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB y WebCam USB 1.0
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Mortyr 2: For Ever
Una misión

Género: Acción · Compañía: Mirage Media · Distribuidor: Friendware · Lanzamiento: Octubre 2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 111 MB

La continuación de «Mortyr» nos pone en la piel de un oficial británico, con la misión investigar la fabricación de un arma única y potentísima en manos del Eje. En esta demo recorrerás un nivel repleto de guardias nazis tras un lanzamiento en paracaídas, así que administra bien la munición: te va a hacer falta.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 300 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D comp. Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo

Rollercoaster Tycoon 3
Tres misiones y tutorial

Género: Simulador · Compañía: Frontier Develop./Atari · Distribuidor: Atari · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Tamaño: 184 MB

Un parque de atracciones es uno de los lugares de recreo que más nos gusta, pero para que además sea un negocio rentable, precisa de una buena gestión y ganas de hacer las cosas bien. Compruébalo con esta demo e intenta cubrir los objetivos de las misiones que te propone. Comprobarás que no son nada fáciles... Si no tienes mucha experiencia en la gestión de centros de recreo, echa primero un vistazo al tutorial que incluye la demo.

Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 733 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 284 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

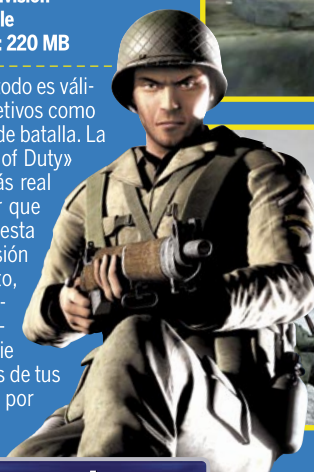


Call of Duty La Gran Ofensiva
Una misión individual

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Acción · Compañía: Gray Matters Studios · Distribuidor: Activision · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Tamaño: 220 MB





En el corazón de la guerra todo es válido, tanto para cumplir objetivos como para salir ileso del campo de batalla. La nueva expansión de «Call of Duty» te devuelve a la guerra más real donde deberás demostrar que eres el mejor soldado. En esta demo podrás jugar una misión en plena zona de conflicto, donde la nieve y los enemigos forman parte del escenario. Habrás de seguir al pie de la letra las instrucciones de tus superiores para poder dar por concluida la misión.



Lo que hay que tener

- Sistema Operativo: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 225 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo

Guild Wars
Cliente para conexión online

Género: Rol · Compañía: ArenaNet/NCSoft · Distribuidor: Friendware · Idioma: Inglés · Tamaño: 1 MB



«Guild Wars» es uno de los títulos online para 2005 más espectaculares que hayas visto. Micromanía pone a tu disposición un cliente para que puedas acceder a los eventos de presentación internacional del juego, preparados por NCSoft. Éstos se desarrollarán sólo durante los fines de semana, comenzando desde el día 29 de octubre de 2004.

Para conectarte necesitas la clave impresa en la carátula del DVD, y así jugar el fin de semana que elijas.

¡¡Extras!!

Painkiller
Herramienta de Edición

Género: Acción · Compañía: DreamCatcher Interactive · Distribuidor: Virgin Play · Idioma: Inglés · Tamaño: 10 MB

Los juegos de acción son siempre un reclamo excepcional para el desarrollo de mods y nuevos niveles con los que aumentar el interés de los jugadores sobre el título. En la sección de Extras del DVD tendrás acceso a una herramienta de edición y desarrollo de este título de Dreamcatcher Interactive. Esta herramienta de desarrollo y edición te permitirá crear nuevos escenarios, niveles y mods, además de modelos en 3D.

Painkiller
Servidor Dedicado

Género: Acción · Compañía: DreamCatcher Interactive · Distribuidor: Virgin Play · Idioma: Inglés · Tamaño: 47 MB

Uno de los modos de juego que mejor aceptación han tenido en «Painkiller» ha sido el multijugador. Este modo es siempre controlado por un servidor que hace las veces de “maestro” de la partida. Estos parámetros se pueden controlar con el Servidor Dedicado, que te permite convertir tu PC en un servidor de partida multijugador, permitiéndote ajustar todos los parámetros que afectan al juego, tiempo, equipos, objetivo...

Axis & Allies
Tutorial y 3 misiones

Género: Estrategia · Compañía: TimeGate/Atari · Distribuidor: Atari · Lanzamiento: Noviembre 2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 275 MB

Lucha en la II Guerra Mundial desde cualquiera de los bandos implicados, haciendo uso de la táctica y de la gestión económica para obtener un poder militar suficiente, y hacer frente a todas las batallas. La demo te permitirá disfrutar de tres misiones a las que se suma un tutorial para jugadores inexpertos.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 384 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Shade: Wrath of Angels
Tutorial y misión

Género: Acción/Aventura · Compañía: Black Element Soft. · Distribuidor: Zeta Games · Lanzamiento: Octubre 2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 86 MB

El argumento de este survival horror sitúa su acción en una siniestra ciudad del Este de Europa a la que llegas requerido por tu hermano... y donde nada es lo que parece. En la demo sentirás el miedo más de cerca, ya que tus comienzos estarán plagados de combates con seres realmente extravagantes.

Lo que hay que tener

- SO: W. 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 700 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 372 MB
- T. gráfica: Aceleradora 3D comp. Direct3D con 32 MB
- T. de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Golpear



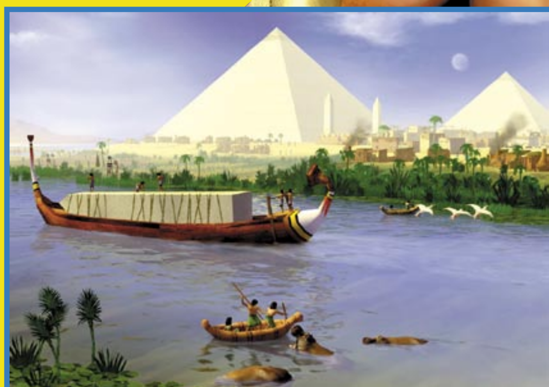
¡¡Preview!!

Los niños del Nilo
Evolución de una saga

➔Género: Estrategia ➔Compañía: Titled Mill Entertainment/Atari ➔Distribuidor: Atari ➔Lanzamiento: Noviembre 2004 ➔Idioma: Inglés



Del creador de «Faraón», nace un título que encantará a los amantes de la estrategia evolutiva. En «Los Niños del Nilo» el jugador deberá encontrar el equilibrio entre las necesidades de un pueblo en consonancia con la ubicación de estructuras necesarias para su desarrollo. Sobre un nuevo motor 3D revolucionario, este juego te permitirá elegir entre la clásica vista isométrica y la primera persona. Por el momento, aquí te ofrecemos un adelanto de su desarrollo.



Shadow OPS: Red Mercury
Una misión demo

➔Género: Acción ➔Compañía: Zombie Studios/Atari ➔Distribuidor: Atari ➔Lanzamiento: Ya disponible ➔Idioma: Inglés ➔Tamaño: 291 MB

Un soldado perteneciente a un escuadrón de fuerzas de élite tiene que estar siempre dispuesto para la batalla y dar lo máximo. Como miembro de los Delta Force, tu habilidad con las armas y tus reflejos en el campo de batalla serán tu mejor baza para sobrevivir. En esta demo podrás comprobar cómo se las gastan en determinados conflictos cuando te veas envuelto en el centro de una ciudad de Syria.

Lo que hay que tener

➔SO: Windows 98/ME/2000/XP
➔CPU: Pentium 4 1.5 GHz
➔RAM: 256 MB
➔HD: 372 MB
➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
➔Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
➔DirectX 9.0c

Controles básicos:

➔W/S/A/D: Movimiento
➔Ratón: Vistas
➔Botón izq.: Disparo



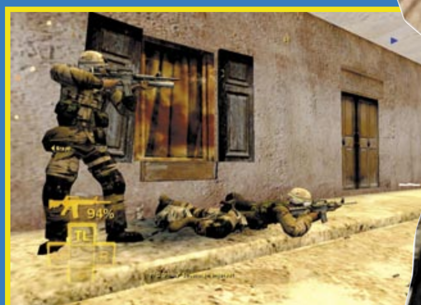
Full Spectrum Warrior
Demo multijugador

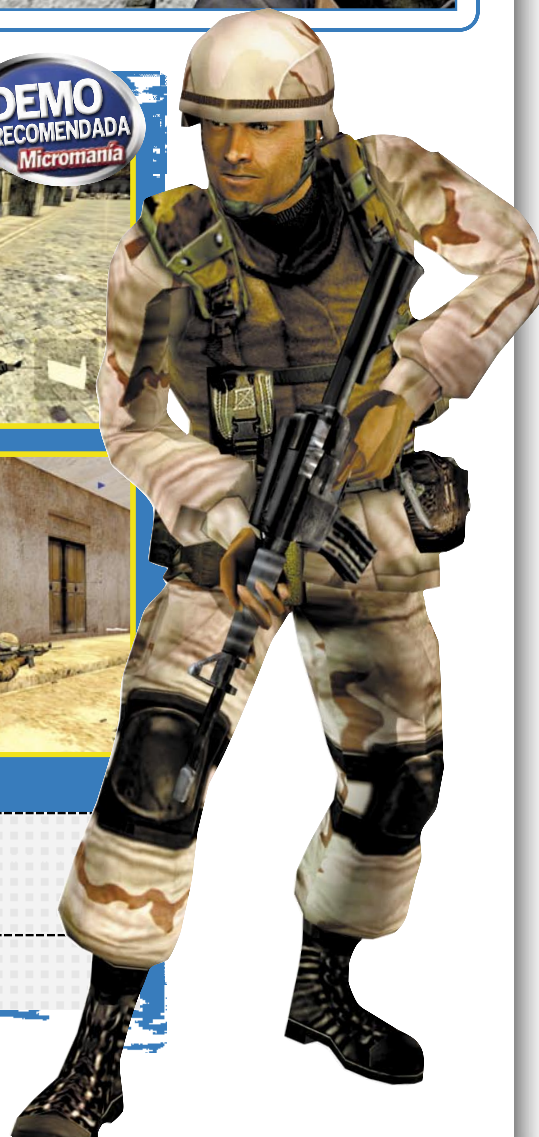
DEMO RECOMENDADA Micromanía

➔Género: Acción ➔Compañía: Pandemic Studios/THQ ➔Distribuidor: Proein ➔Lanzamiento: Ya disponible ➔Idioma: Castellano ➔Tamaño: 301 MB

Tras castigar el terreno con ataques aéreos durante el desarrollo de la batalla, el siguiente paso lo habrá de dar la infantería, asaltando las ciudades en las que las guerrillas suponen el peor de los enemigos posibles. «Full Spectrum Warrior» nace como simulador/entrenador para el ejército de tierra americano buscando situaciones de lo más realista. Ahora puedes experimentar los desafíos de un campo de batalla urbano, lugares propicios para emboscadas y trampas. Estás frente de tu propio escuadrón en todas las misiones. No tendrás más remedio que actuar con decisión y dirigir a tus hombres con astucia.









Lo que hay que tener

➔SO: Windows 98/ME/2000/XP ➔CPU: Pentium III 1 GHz ➔RAM: 256 MB ➔HD: 420 MB ➔Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB ➔Tarjeta de sonido: 16 bit ➔DirectX 9.0b

Controles básicos:

➔Ratón: Vistas ➔Espacio: Cubrirse ➔Botón izq.: Acción

Actualizaciones

▶ Railroad Tycoon 3
Actualización a la versión 1.05. Este parche equilibra de una forma bastante notable la inteligencia artificial del juego a los parámetros lógicos. De igual manera, se han realizado unas cuantas mejoras en la interfaz del juego y en el modo multijugador del mismo.

▶ Warcraft III
Actualización a la versión 1.17a. Este archivo termina de resolver algunos fallos que se habían venido produciendo al realizar la instalación de la expansión. Incorpora además algunas opciones para mejorar, en general, los niveles de dificultad, equilibrando las fuerzas entre jugadores no iniciados y otros que acumulen muchas horas de experiencia.

▶ Warcraft III: The Frozen Throne
Actualización a la versión 1.17a. Con este parche se mejora principalmente el sistema de juego en red, tanto para red local como a través de Internet en Battle.net. Con él, también se han ajustado determinados parámetros de las unidades del juego con el fin de mejorar la jugabilidad de esta expansión.

▶ Unreal Tournament 2004
Actualización a la versión 3323. En el último parche para este genial título de acción multijugador se han solucionado algunos problemas encontrados a la hora de grabar las partidas, así como en algunos de los menús del juego. Por otra parte, se han limitado algunas opciones que permitían obtener ventaja en el juego empleando los bots.

▶ Doom 3
Actualización a la versión 1.1. El parche de «Doom 3» ya ha dejado de ser una versión beta para convertirse en una versión definitiva. Con ella se han solucionado ciertos errores de compatibilidad gráfica, así como de conexión multijugador. Para poder aplicar esta actualización es necesario que se haya desinstalado previamente cualquier tipo de mod que hayas introducido en el juego con anterioridad.

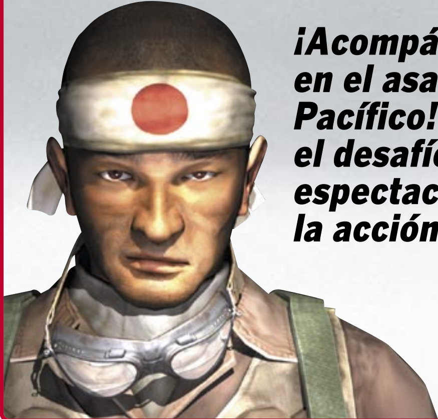
▶ UFO: Aftermath
Actualización a la versión 1.3. Este archivo contiene una actualización sobre la versión 1.2 del juego e incorpora la corrección de algunas secuencias de vídeo. Por otra parte, se ha añadido soporte para la aplicación de futuras herramientas de desarrollo de mods. Además se han solucionado los problemas gráficos con las tarjetas de la gama Parhelia de Matrox. Igualmente, otros muchos problemas funcionales han sido corregidos para agilizar el juego.

No te pierdas...

HALF-LIFE 2

El mes que viene... ¡todo sobre el juego más esperado de 2004! Prepárate para descubrir «Half-Life 2»

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT



¡Acompáñanos en el asalto al Pacífico! Llega el desafío más espectacular de la acción bélica

Y además...

» **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA**

¡Analizamos la versión final del juego que mejor recrea "El Señor de los Anillos"!

» **PC FÚTBOL 2005**

El fútbol regresa al PC con un nombre emblemático. ¿Será lo que esperabas?

Y en nuestro DVD

Un Juego Completo original de regalo y Especial Demos con todos los juegazos de las navidades

Y además, las mejores previews y todos los extras que necesitas para darle mucho más juego a tu PC.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

En la edición impresa, esta era una página de publicidad